CONEXIÓN

MANGA


EDITO POSTER

Nº 312
$35.00 MX
$3.75 USD

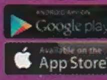
TAKESHI HONDA
LA MANO DETRÁS DE
LOS CLÁSICOS

CHIKAO OOTSUKA
UNA VIDA DEDICADA
AL ANIME

Dragon Ball Z: LA RESURRECCIÓN DE FREEZER

UN PODEROSO REGRESO

312







DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

Judith D.
Izzaki
Haru
Nozomu Rodríguez
Zorro de Seda
Arturo Vázquez "Lobo"
Ivonne López O.
Paulina Olvera
Sunako Ye-Seul
Arthur Wolf
Alex B.
Angel Princess & Goji
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

EDITORIAL

Cuántas veces no hemos visto en las escenas de X o Y anime –especialmente aquéllos de la temporada invernal–, una curiosa mesa de centro cubierta con gruesas colchas, en la que los personajes o la familia de la casa conviven mientras se resguardan del frío, procurando tener la mayor parte del cuerpo bajo este peculiar mueble que recibe el nombre tradicional de *kotatsu*. Muchos pensarán que un elemento del mobiliario nipón, no es tan trascendente como para tener un espacio en el mensaje editorial, pero más que la importancia del elemento en sí, es su carácter social y cultural el que le otorga la importancia que lo hace acreedor de este espacio, sin dejar de mencionar que han sido tantos los correos que nos han pedido hablar de los kotatsu, que ya era justo darle su merecido reportaje, el cual esperamos sea de su agrado.

Por otro lado, yéndonos del carácter mobiliario al cultural, nuestra querida esposa *gaijin*, **Sunako Ye-Seul**, ha preparado una nota relacionada con las librerías niponas, resaltando aspectos peculiares, que las diferencian de su contraparte occidental; ciertamente una curiosidad que no se puede pasar por alto.

CONTENIDO




WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM


CONEXIÓN MANGA OFICIAL



CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 312. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR CODI/PERNAS Serapio Rendón #87. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.



BREVES de Conexión Manga

Por Judith D.



ÉRASE QUE SE ERA UNA REDACTORA TECNÓFILA, QUIEN SUFRÍA UNOS CÓLICOS DE MUERTE QUE NO LA DEJABAN TRABAJAR, PERO SU NECESIDAD DE DINERO –Y SU AVARICIA– ERAN MÁS FUERTES QUE SU DOLOR, ASÍ QUE SE MORDIÓ LOS LABIOS, APRETÓ LA BOLSA DE AGUA CALIENTE CONTRA SU PANCITA (OK, NO ES LA PANCITA, PERO USTEDES ENTIENDEN) Y SE PUSO A ESCRIBIR FELIZ DE LA VIDA, PENSANDO EN EL PRÓXIMO DÍA DE PAGO, AUCH, AUCH... ¡QUÉ DOLOR!



TRES LARGOMETRAJES ANIMADOS
PARA ESTE 2015 INSPIRADOS EN LA OBRA DE PROJECT ITOH

Satoshi Ito, más conocido en el medio literario como **Project Itoh**, novelista de ciencia ficción y ganador de diversos premios por sus obras –como el Nihon SF Taisho y el S-F Magazine Readers` Award–, será homenajeado de manera póstuma durante este 2015, con la adaptación de su obra en forma de tres largometrajes animados para cine. Project Itoh fue una gran inspiración para todos los escritores y amantes del género, su influencia la podemos ver en series animadas, mangas y videojuegos. Desde su muerte por cáncer en 2009 –a la edad de 34 años–, se esperaba con ansias la adaptación de alguna de sus obras a la pantalla grande, pero la noticia de un proyecto que abarcará tres producciones basadas en historias de su puño y letra ha emocionado a toda la comunidad de fans, que fueron fieles a su trabajo desde su primer publicación, *Genocidal Organ* (*El genocida de órganos*) en 2007.





EL PASADO 20 DE FEBRERO, LA PÁGINA OFICIAL PROJECT-ITOH.COM. PUSO A DISPOSICIÓN DE LOS FANS EL PRIMER TRÁILER/TEASER DE LO QUE SERÁN LAS ADAPTACIONES ANIMADAS

El estudio de animación 4C, se encargará de la adaptación de la novela *Harmony* (2008), en la que se presenta una sociedad utópica a niveles hastiantes, en la que la nanotecnología ha terminado con las enfermedades y el humano se ha dedicado enteramente al pensamiento consciente y pacífico. Tres jóvenes, hartas de este mundo perfecto, intentan un “infructuoso suicidio” por huelga de hambre, para expresar su descontento; sin lograr su objetivo, una de ellas, Tuan Kirie, se unirá años más tarde a la OMS (Organización Mundial de la Salud), sólo para descubrir que ella será un elemento clave para evitar la crisis que se avecina sobre la humanidad, una crisis creada por la misma sociedad idílica, contra la que luchó infructuosamente en su juventud.

Gyakusatsu Kikan (*Genocidal Organ*), ópera prima de Project Itoh, será el segundo proyecto de largometraje, sólo que éste será adaptado por la empresa Manglobe. El plot nos muestra una ciudad de Sarajevo, destruida por un artefacto nuclear “hecho en casa”, provocando la paranoia mundial y un toque de queda generalizado, aunado a múltiples genocidios que se han suscitado repentinamente alrededor del globo. El orden mundial ha caído en caos y todo apunta que el culpable es un ciudadano estadounidense llamado John Paul. Su némesis, el agente Clavis Shepherd será el encargado de localizarlo en un planeta donde todo rastro de cultura civilizada ha desaparecido, dejando su lugar a un mundo temeroso y lleno de odio.

WIT STUDIO rematará el homenaje, adaptando el guion basado en la novela inconclusa *Shisha no Teikoku* (*The Empire of Corpses*), la cual fue completada por el amigo y colaborador de Itoh, **Toh EnJoe**. La trama nos pone en los zapatos del agente secreto John Watson, quien vive en una Europa en plena Era Victoriana. La creciente industrialización ha dado como resultado el empleo de cadáveres reanimados con almas sintéticas para sustentar la urgente necesidad de mano de obra barata.

Harmony y *Genocidal Organ* se estrenarán durante la temporada de otoño. Es un hecho que cada estudio dará lo mejor de sí para producir un producto digno de llevar el nombre del maestro Project Itoh.



Junketsu No Maria

Las andanzas de una Bruja

Por Izzaki

ÉSTA ES UNA SERIE DE VERDAD INTERESANTE QUE MEZCLA UNA TRAMA HISTÓRICA CON LA FANTASÍA, LAS TÍPICAS BATALLAS ENTRE EL BIEN Y EL MAL Y UN TOQUE DE ECCHI MUY BIEN COLOCADO. LA ADAPTACIÓN AL ANIME ESTÁ BASADA EN EL MANGA DEL MISMO NOMBRE, DEL AUTOR **MASAYUKI ISHIKAWA**, PUBLICADO DESDE 2008 POR LA EDITORIAL KODANSHA.

JUNKETSU NO MARIA ES UN ANIME QUE TIENE TANTO HUMOR COMO MOMENTOS MUY SERIOS Y QUE SIN DUDA SOBRESALE. ¡VAYAMOS A CONOCERLO!











Buscando a la Bruja

Nos encontramos en Francia, en la época de la Guerra de los Cien Años, donde la violencia y la profunda religiosidad eran comunes en la gente. Una mujer y su hija se internan en el bosque para pedir los favores de Maria, una bruja, que si bien es temida, también es respetada por su magia.

Al entrar en la choza ven a una anciana que les entrega la medicina que buscaban, pero pronto esta imagen imponente y serena es desmentida cuando una chica de cabello blanco y muy poca ropa entra y revela que Maria es en realidad una joven tras un disfraz de anciana.

La niña, llamada Anne, se emociona al ver que Maria es jóven, poderosa y promete ayudar a su padre que ha sido llamado para ir a la guerra.

Una guerra por la Paz

Maria odia la guerra y hace lo que puede para disuadir a los hombres, con sus poderes, de seguir peleando. En esta tarea la ayuda Artemis, su súcubo que puede convertirse en lechuza. Ella usa sus propias tácticas para dejar a los soldados fuera de combate, aunque eso implique que después le duela la mandíbula. Maria siente curiosidad por las cosas perversas que hace Artemis, pero tampoco tiene mucho ánimo de meterse en eso y prefiere seguir ayudando a la gente como puede.

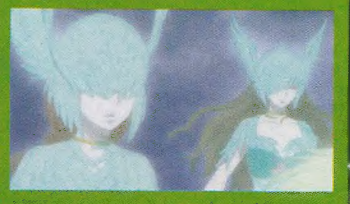
Un día llega ante ella un mensajero de nombre Joseph, quien le cuenta a la joven bruja que hay rumores de que su poder puede evitar batallas. Él ha sido llamado a pelear también, y debe ir aunque no quiera. Como despedida besa la mano de Maria, es obvio que le gusta, pero ella sólo se extraña por el beso.

Intervención

Llega el momento de ir a la guerra. Los franceses se enfrentan a los ingleses. El padre de Anne está muerto de miedo y Joseph tampoco se siente muy confiado. En el campo de batalla ambos conocen a Garfa y otros mercenarios experimentados que creen que son tan buenos o inexpertos que serán de los primeros en morir.

Los franceses van perdiendo y Maria recuerda la promesa que le hizo a Anne, así que, a diferencia de otras brujas que sólo ven a los hombres matarse, ella interviene. Con su magia hace aparecer un dragón que termina con la batalla. Gracias a esto Joseph y el padre de Anne conservan sus vidas, aunque los mercenarios están enojados por la intervención de Maria.






En busca del Conocimiento

Artemis hace lo suyo para distraer a los ingleses, y resulta casi con todos, pero por ese "casi" la súcubo le dice a Maria que necesitan un íncubo. Ella se niega al principio a tener un hombre en el equipo, pero al final termina transformando a un búho en un chico lindo llamado Priapos, aunque no es anatómicamente correcto, pues Maria aún desconoce ciertas cosas de los chicos.

El cielo contraataca

Las acciones de Maria no pasan desapercibidas por los hombres pero tampoco por los ángeles, más en concreto el Arcángel Miguel, que le manda una advertencia. Pero Maria se entera de que la aldea donde vive Anne está siendo saqueada por los mismos soldados franceses, así que los repele con una de sus invocaciones.

Esta vez el Arcángel Miguel aparece en persona y le explica a Maria que sus acciones alteran el curso natural de las cosas y que no puede salvar a todos los que sufren injustamente. Maria no quiere dejar de usar sus poderes para lo que considera justo y se enfrasca en una pelea con Miguel, quien es más poderoso que ella y la vence. Cuando está a punto de matarla llegan Anne y Joseph, quien la defiende y de paso se le declara.

El cielo le concede el indulto a Maria, con la condición de que no use sus poderes frente a la gente y de que si pierde su virginidad también perderá sus habilidades de bruja.

Un Ángel en casa

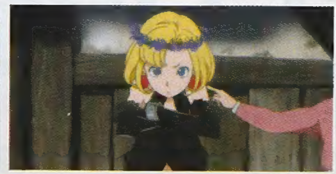
Para asegurarse de que Maria cumplirá lo pactado, el Arcángel Miguel deja a Ezekiel, una entidad divina, para que vigile a Maria. Ella se transforma en una paloma y de inmediato Priapos y Artemis la molestan.

Maria no confía en el cielo ni en Ezekiel, menos en la iglesia, y reta a la chica ángel a detener las guerras; ella menciona que no puede intervenir. Como el Arcángel Miguel no la puede estar vigilando todo el tiempo Maria sigue haciendo de las suyas.

Un día, una bruja inglesa llamada Viv visita a Maria, queriendo estrenar a Priapos, que para su desgracia sigue incompleto, y retando a Maria a que gane experiencia con los chicos. Ella tiene mucha curiosidad, pero perdería sus poderes.

Mientras, sigue ayudando a la gente de la aldea que la conoce y aprecia, aunque los rumores contra ella hacen que cada vez más la gente dude de sus buenas intenciones.







Controversia

A pesar de que Maria es una bruja tiene sus seguidores, y el padre Bernard ofrece darle el perdón a Maria si se arrepiente de sus pecados, pero a ella no le interesa la iglesia. Aunque sí hay gente que se ha visto afectada por sus acciones, como los soldados y otras brujas, que creen que sin las guerras no podrán tener sustento. Joseph, que sigue visitando a Maria es constantemente presionado por Garfa, el mercenario que conoció en el campo de batalla, para que tenga experiencias con chicas. Joseph se da cuenta también de que Garfa pasa por un momento difícil, pues sin guerras qué pelear no le pagan a los mercenarios.

Los nobles y la gente con poder se están preparando para una nueva guerra, en la que Maria tendrá un papel importante.

Ecchi + Trama

Una serie con una animación bien hecha y diseño de personajes muy atractivo. ***Junketsu no Maria*** tiene, además, su toque histórico y un buen argumento, así que a pesar de la dosis de ecchi que tiene, aquí sí podrán decir que ven la serie por la trama.

Lo sobrenatural de las brujas enfrentado a la naturaleza divina de los ángeles nos muestra un mundo donde no hay buenos ni malos, sino diferentes intereses y puntos de vista. Definitivamente una serie que además de entretener te deja pensando.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

ANIME: seinen
GÉNERO: ecchi, sobrenatural, fantasía
IDEA ORIGINAL: Masayuki Ishikawa
DIRECTOR: Goro Taniguchi
DISEÑO DE PERSONAJES: Yuriko Chiba
MÚSICA: Koda Masato
ESTUDIO: Production I.G
EPISODIOS: 12

SEIYUUS

MARIA: Hisako Kanemoto
ARTEMIS: Yoko Hikasa
JOSEPH: Kensho Ono
ANNE: Ai Kakuma
PRIAPOS: Mikako Komatsu
GARFA: Yuki Ono
EZEKIEL: Kana Hanazawa

GO! PRINCESS PRECURE

LUCHANDO POR LOS SUEÑOS

Por Izzaki

ÉSTA ES UNA SERIE DONDE LAS COSAS LINDAS, LOS ENCAJES, LAS TRANSFORMACIONES Y LOS ANIMALITOS TIERNOS DE GRANDES OJOS QUE TE AYUDAN A DESPERTAR TU PODER OCULTO NO FALTARÁN. SI YA HAN VISTO LAS ENTREGAS ANTERIORES DE LA FRANQUICIA DE *PRETTY CURE* SABRÁN DE QUÉ LES HABLO.









Con todos los elementos infaltables de una buena serie de chicas mágicas *Go! Princess PreCure* llega con todo el encanto de los largos vestidos y el poder que todas las personas tienen para defender sus más preciados sueños.

Encuentro dulce y amargo

Haruka Haruno es una enérgica chica de 13 años que desde siempre ha tenido el sueño de convertirse en princesa, aunque no habla mucho de él porque le da algo de pena. Ahora que al fin ha conseguido entrar a la escuela de sus sueños, la Academia Noble, está fascinada por todas las cosas lindas que hay en ella.

Junto con Yui Nanase, su compañera de cuarto, que sueña con convertirse en escritora de libros para niños, explora la escuela. Yui le pregunta a Haruka por su sueño, pero apenada ella huye hacia los enormes jardines del colegio con el pretexto de ver un perro. Entonces lo que parece ser un perro rosa tropieza con ella y le habla. La primera reacción de Haruka es gritar de terror, entonces aparece un loro que también habla. Estos dos personajes se presentan como Puff y Aroma y dicen ser hadas.

Pero no todo puede ser lindo y dulce, entonces llega un tipo de pinta entre extraña e intimidante diciendo que es un Dysdark y ataca a Yui, que apenas venía a ver qué pasaba con su amiga. Este ser toma el sueño de Yui y le agrega desesperación, encerrando a la chica en una jaula y alimentando con su desesperación a un robot llamado Zetsuborg.





El poder de las flores

Haruka huye del Dysdark y su robot, y cuando rueda colina abajo junto con Puff y Aroma ellos dejan caer lo que parece ser una botella de perfume con una cerradura. Haruka, quien en su niñez tuvo un encuentro con un chico llamado Kanata, que le dio una especie

de llave que ella atesora, une de pronto lo que está pasando con sus recuerdos y se da cuenta de que su llave embona en la cerradura del perfume.







Las hadas le dicen que use el perfume para despertar su poder, pero ella no sabe si podrá pelear, lo que sabe es que quiere proteger a su amiga, así que inserta la llave y después de una mágica transformación se convierte en Cure Flora, una princesa con el poder de las flores. Pensando y hablando como una princesa, Haruka logra derrotar al Dysdark y recuperar el sueño de Yui. Más tarde las hadas le dicen que venían a buscar a la princesa Pretty Cure en nombre del príncipe Kanata, y bueno, al toparse con Haruka, su misión está cumplida y todo tiene más sentido para la chica.

El reino bajo ataque

Aroma y Puff le cuentan a Haruka que se separaron de Kanata cuando la malvada bruja Dyspear atacó el Reino de la Esperanza. Ahora ellos deben buscar a las dos princesas Pretty Cure para poder hacerle frente. Haruka promete echarle ganas y portarse como una verdadera princesa que en todo momento encarne fuerza, bondad y belleza. Pero es más sencillo decirlo que hacerlo y en su primer día se entusiasma mucho, saliendo a correr por la mañana, y llega tarde a la ceremonia de inauguración, lo que le vale un buen regaño.

Una princesa debe bailar

Por otro lado tenemos a Minami, la presidenta del consejo estudiantil, bonita, con buenas calificaciones y buena para el *ballet*. Armándose de valor, Haruka le pide que le enseñe a bailar y las lecciones comienzan. Para nuestra protagonista no es fácil, pues no tiene mucha gracia ni flexibilidad y por practicar demasiado termina torciéndose el tobillo. Para darle ánimos, Minami le confiesa que no es perfecta, sino que simplemente ha entrenado mucho desde niña.

Compañeras

El Dysdark de la otra vez, llamado Close, sigue rondando por ahí y ya ha ubicado a un chico para convertir su sueño en desesperación. Un nuevo Zetsuborg surge y Haruka se transforma para enfrentarlo, sin darse cuenta de que Minami la observa. Sin embargo, como tiene el tobillo lastimado, la chica está en desventaja, entonces Minami, revelando que es la Princess Cure Mermaid se transforma y ayuda a Haruka, salvando el día.

A pesar de que las dos chicas tienen personalidades muy diferentes, ahora son compañeras. Sólo falta una tercera princesa Pretty Cure, pero entonces las hadas descubren que la botella de perfume para esta chica ha sido robada.

Búsqueda y encuentro

Mientras buscan la botella de perfume perdida, Puff se pierde también, apareciendo después entre las compañeras de Haruka, que limpian los dormitorios. Al principio Haruka está hecha un mar de nervios, pero finalmente todas las chicas caen rendidas por el encanto de la

perrita, menos Reiko Kisaragi, que tiene miedo de los perros. Junto a Seira Azuma y Ayaka Nishimine, ellas tres son la mano derecha de Minami y parte del consejo estudiantil, y están celosas del trato tan familiar que Haruka tiene con su adorada Minami. Haruka trata de no darle importancia pero cree que estas chicas, sobre todo Kisaragi, tienen algo contra ella y de paso contra Puff.

Los tres mosqueteros

Cuando leemos esto normalmente pensamos en los mosqueteros clásicos que todos conocemos, pero aquí se trata de seres malvados al servicio de la bruja Dyspear. Shut, el primero de ellos en aparecer, toma el sueño de un chico que practica artes marciales y como es costumbre lo convierte en desesperación. Las dos Pretty Cure están listas para luchar, pero Close se une también a la batalla, poniendo las cosas difíciles, más aún porque Kisaragi queda en medio de la pelea. Las chicas logran rescatar a Kisaragi y de paso saliendo victoriosas. Kisaragi relaja su actitud hacia Haruka e incluso trata de superar su miedo a los perros tocando a la linda Puff. Mientras tanto, la tercera Pretty Cure aguarda por ser descubierta. La aventura para realizar sus sueños está por comenzar.



Magia y encanto

Si te gustan el shojo y las historias de chicas mágicas que combinan la acción con la comedia y un atractivo y dulce toque de lindura, esta serie es para ti. No por nada ***Go! Princess PreCure*** es la doceava entrega de la exitosa saga ***Pretty Cure***, así que si aún no la has visto, recibe tu dosis de ***Pretty Cure*** del 2015 y déjate atrapar por su encanto.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA



ANIME: shojo
GÉNERO: chicas mágicas, acción, fantasía
IDEA ORIGINAL: Izumi Todo
DIRECTOR: Yuta Tanaka
DISEÑO DE PERSONAJES: Yukiko Nakatani
MÚSICA: Hiroshi Takaki
ESTUDIO: Toei Animation
EPISODIOS: 12

SEIYUUS

HARUKA HARUNO: Yu Shimamura
PRÍNCIPE KANATA: Shinnosuke Tachibana
MINAMI KAIDOU: Masumi Asano
KIRARA AMANOGAWA: Hibiku Yamamura
YUI NANASE: Haruka Yoshimura
CLOSE: Mitsuaki Madono
SHUT: Satoshi Hino
PUFF: Nao Toyama
AROMA: Shiho Kokido

KOUFUKU GRAFFITI

PORQUE LA FELICIDAD COMIENZA POR EL ESTÓMAGO

Por Izzaki

NO CABE DUDA QUE NO HAY ALGO MÁS SEDUCTOR QUE UNA BUENA COMIDA, CAPAZ DE MEJORAR NUESTRO ÁNIMO, HACERNOS PASAR UN BUEN MOMENTO CON FAMILIA Y AMIGOS O RECONFORTARNOS DESPUÉS DE UN MAL DÍA. *KOUFUKU GRAFFITI*, TAMBIÉN CONOCIDO COMO *GOURMET GIRL GRAFFITI* ES UNA SERIE BASADA EN UN MANGA DE 4-KOMAS ESCRITO E ILUSTRADO POR **MAKOTO KAWAI** Y QUE AHORA PODEMOS DISFRUTAR EN SU VERSIÓN ANIMADA.



En ***Koufuku Graffiti*** la comida tiene un papel estelar. Además de una buena comedia y adorables personajes, disfrutaremos de tomas casi eróticas de deliciosas recetas de comida japonesa. Incluso los títulos de los capítulos suenan como descripciones de platillos. Así que preparen tenedor y cuchillo porque esto se pondrá bueno.

Cena para dos

A Ryou Machiko le gusta mucho cocinar, y aunque lo hace con dedicación y cuidado, desde que su abuela murió siente que ha perdido el toque y la comida no le sabe rica. Para ella preparar buena comida es algo esencial, sobre todo para ganarse, a través del estómago, el cariño de algún chico que le guste.





Resignada a estar sola, una noche Ryou se encuentra con Kirin Morino, su prima lejana, supuestamente de su misma edad, aunque mucho más bajita. Kirin se salió de su casa después de una discusión con sus padres, quienes no aprobaban que ella fuera a estudiar a Tokio. Pero ahora ya está ahí y Ryou ofrece darle asilo y prepararle la comida.

Ryou prepara un estofado, y para su sorpresa, Kirin está encantada con su comida. Incrédula, Ryou prueba un poco y hay una revolución en su paladar al descubrir que nuevamente su comida tiene buen sabor.

Empiezan las clases

Kirin se resfría por no venir lo suficientemente abrigada, y para su desgracia, al día siguiente empiezan sus clases en la Escuela de Arte de Tokio. Ryou le presta su abrigo y le queda grande, lo que la hace lucir aún más pequeña.

Ya en la escuela, las amigas de Ryou creen que es su hermanita, y para la salida el resfriado de Kirin empeora.

Ryou se acuerda entonces de cómo su abuela la cuidaba cuando se enfermaba y ella quiere repetir lo mismo con Kirin, cocinándole un rico ***udon*** con jengibre y ***tofu***. De inmediato Kirin se siente mejor, agradeciéndole a Ryou por los cuidados. Más tarde la chica prepara un poco de ***inari sushi*** (tofu frito con relleno de arroz) y por supuesto Kirin quiere probarlo.

Como familia

En casa Kirin casi come puras ensaladas y "cosas verdes", como ella las llama, aun así siempre tiene recuerdos gratos de su familia. Ryou, por su parte, casi siempre está sola, pues sus padres trabajan en el extranjero y su abuela falleció hace poco. Al saber esto Kirin le dice a Ryou que ella será su familia. La chica se regresa a casa y Kirin le da como regalo una receta y algunos inari sushi.

Bajo los árboles de cerezo

Llega la primavera y Ryou invita a Kirin a una fiesta de ***hanami*** (mirar las flores de cerezo) a la que también asiste su tía Akira y Shiina, una compañera de Ryou. Juntas van a la feria, donde hay puestos callejeros con toda clase de delicias para comer, además de que cada una lleva un ***bento*** con comida para compartir, por lo que se dan un buen festín.

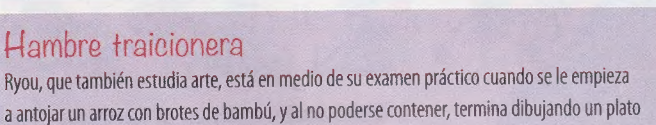
Kirin no puede evitar sentirse celosa al ver lo cercanas que son Shiina y Ryou, por lo que Ryou decide que las dos salgan a dibujar y prepara ***tamagoyaki*** para ella.











Hambre traicionera

Ryou, que también estudia arte, está en medio de su examen práctico cuando se le empieza a antojar un arroz con brotes de bambú, y al no poderse contener, termina dibujando un plato con comida en lugar de lo que le pedían para el examen.

Ahora está preocupada de qué dirán sus padres al saber de sus malas notas. Kirin trata de darle ánimos proponiéndole que inviten a Shiina y cocinen las tres algo donde usen brotes de bambú.

Como en la televisión

Las chicas ven una serie donde un tipo disfruta del ***omurice***, que no es sino arroz cubierto por una suave tortilla de huevo con salsa encima. Esto por supuesto que se les antoja, incluso Ryou describe el omurice como "el sabor de la felicidad", después se queda dormida.

Al despertar se da cuenta de que Shiina y Kirin no están; al principio se pone triste al estar sola de nuevo, pero después se alegra al verlas llegar con ingredientes frescos para satisfacer su antojo de omurice. Pero preparar uno no es suficiente, y Ryou experimenta con muchas variantes, pues está en busca de la tortilla de huevo legendaria que al cortarla prácticamente se derrite sobre el arroz, llenándo a quien la come de un sublime placer.

Soledad y nostalgia

Acostumbrada a pasar la semana con Kirin, Ryou se deprime un poco al saber que su prima no podrá venir porque tiene obligaciones familiares, siendo que ya tenían planes de preparar comida china juntas. Después se entera de que sus clases se cancelaron porque una maestra ira a un curso de preparación, y para colmo Shiina está enferma así que no pueden visitarse.

...mi modo, Ryou debe pasar momentos a solas nuevamente, pero en la calle se encuentra con Watanabe, una amiga que no había visto hace tiempo. Watanabe trabaja en una librería, la misma donde la abuela de Ryou pedía libros de cocina prestados. La chica siente cómo una sensación de nostalgia la invade, y también se entera de que su abuela en algún tiempo fue mala cocinera.

Cerca y lejos

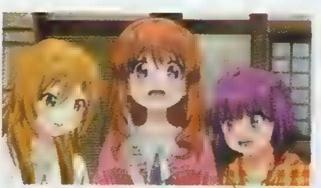
Ryou decide ir a la misma tienda de comida donde iba con su abuela y descubre que prácticamente nada ha cambiado, los productos que venden, incluso el mismo señor raro que atiende el lugar desde que ella era una niña pequeña, todo es como un viaje al pasado. Finalmente Ryou decide tomar fotos de lo que hizo en el día y mandárselas a Kirin, como una manera de no sentirse sola y estar juntas a distancia, planeando de paso lo que harán y lo que comerán cuando vuelvan a reunirse.

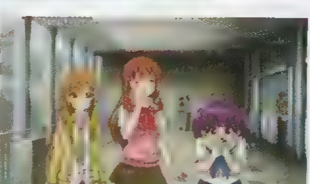
¡Provecho!

Koufuku Graffiti nos ofrece, además de una entretenida historia, algo de delicioso fanservice de comida, que, junto a la manera sexy que tiene Ryou de disfrutar los alimentos, seguro se les hará agua la boca. Se los advierto, esta serie raya en el ***food porn***, así que si tienen hambre no sólo les dará antojo, sino hasta ganas de cocinar.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!











ANIME: seinen
GÉNERO: vida cotidiana, comedia, comida
IDEA ORIGINAL: Makoto Kawai
DIRECTOR: Akiyuki Shinbo
DISEÑO DE PERSONAJES: Kazuya Shiotsuki
MÚSICA: Kotringo
ESTUDIO: Shaft
EPISODIOS: 12

SEIYUUS:

RYOU MACHIKO: Rina Satou
KIRIN MORINO: Asuka Ogame
SHIINA: Mikako Komatsu
AKIRA MACHIKO: Ai Nonaka
WATANABE: Akeno Watanabe
TSUYUKO: Yu Kobayashi



ANSATSU KYOUSHITSU

APRENDIENDO A MATAR

Por Izzaki

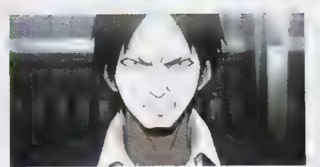


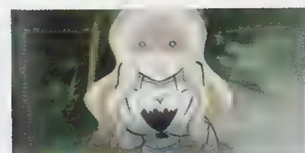
TAMBIEN CONOCIDA COMO *ASSASSINATION CLASSROOM*, ESTA ES LA ADAPTACION AL ANIME DEL EXITOSO MANGA CON EL MISMO NOMBRE, QUE SE PUBLICA DESDE 2012 EN *SHONEN JUMP*. ESTA SERIE, CON UNA PROPUESTA BASTANTE DIFERENTE QUE DOMINO LA PASADA TEMPORADA, FUE DE LAS MAS ESPERADAS POR LOS FANS.

Y después de la probadita que tuvimos al ver el OVA de ***Assassination Classroom*** en 2013, les aseguro que la serie no los decepcionará. Humor, mucha acción, algo de drama y más es lo que ***Ansatsu Kyoushitsu*** tiene para volverse una de tus favoritas.









Objetivo: el maestro

Los alumnos de la clase 3-E de la secundaria Kunugigaoka esperan nerviosos a que su maestro llegue. Cuando entra todo parece normal, excepto porque el maestro es un extraterrestre amarillo con apariencia de pulpo. La clase entera lo recibe con una ráfaga de balas, aunque él, calmadamente, logra esquivarlas todas.

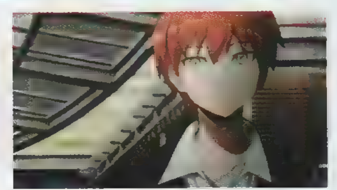
Este extraño ser, conocido como Koro-sensei destruyó parte de la Luna, dejándola permanentemente en fase creciente, y su siguiente objetivo es la Tierra, pero para hacerlo más interesante, decide dejar que los gobiernos del mundo traten de matarlo, a cambio de enseñar por un año a los chicos del 3-E. Koro-sensei se muestra muy confiado, pues si los gobiernos no pueden con él ¿cómo lo hará un grupo de estudiantes?

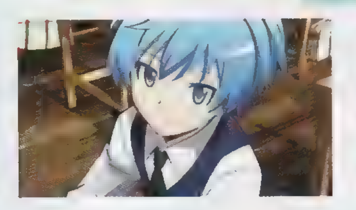
Intentos

Desafiando toda lógica, y a pesar de que quiere destruir la Tierra, Koro-sensei es un buen maestro que se preocupa por sus alumnos y que aprovecha para limpiar, hacer manicura o arreglar las cejas de los demás mientras esquiva balas y cuchillos de los fallidos intentos de asesinato, pues es tan rápido como 20 veces la velocidad del sonido.

Dentro del grupo E tenemos a nuestro protagonista, Nagisa, que se siente infeliz por estar en el grupo de los rechazados de la secundaria. Un día, siguiendo los planes de tres de sus compañeros, el chico intenta un ataque suicida contra Koro-sensei, pero él lo protege con una membrana y se salva pegándose al techo. Nagisa, igual que los demás, quieren matar al maestro, pues no sólo salvarán la Tierra sino que ganarán 10 millones de yenes y al fin los demás podrán reconocer lo valiosos que son.









No tan malo después de todo

A pesar de que su objetivo es destruir la Tierra, Koro-sensei siempre busca la manera de ayudar y motivar a sus alumnos, tanto en sus materias como en su misión de asesinarlo. Después de todo, se metió de maestro para cumplir una promesa a alguien que significaba mucho para él.

Cuando Sugino, amigo de Nagisa, trata de matarlo lanzándole una pelota de béisbol llena de balas, él lo aconseja para que mejore sus lanzamientos y un día, cuando mejore sus calificaciones, pueda volver al club de béisbol de la escuela. También, cuando arranca las flores que los chicos del salón han cuidado con tanto esmero, las repone y planta cuidadosamente. Todo esto desconcierta a los estudiantes, pero ellos, entre bromas y estudio, deben tener siempre en mente que deben matar a su maestro.

Ayuda táctica

Como ve que no progresan, Karasuma, del Ministerio de Defensa, los apoya mientras se hace pasar por maestro de educación física, al mismo tiempo, Karma Akabane, buen amigo de Nagisa y más enfocado al asesinato, se reintegrará al grupo E después de estar suspendido por ser violento.

Karma de inmediato se enfrenta a Koro-sensei, y su comportamiento insolente y confiado lo desconcierta, al igual que a los demás de la clase. Karma disfruta provocando al maestro y es el primero en lograr herirlo, engañándolo hábilmente y retándolo, ya que Koro-sensei no puede lastimar a sus alumnos o perdería su profesión y es algo que él no quiere.

Ganas de matar

Karma intenta todo tipo de trucos para desmoralizar o enojar a Koro-sensei, pero él no cae en sus juegos y aprovecha cada falla del chico para decorarle las uñas o el cabello en venganza. Su intento más extremo es lanzarse a un barranco, si Koro-sensei lo salva muy rápido su cuerpo no aguantaría y violaría su promesa de no lastimar a los estudiantes, y si lo hace lento Karma le disparará; total que lo atrapa en una red pegajosa hecha con sus tentáculos. Karma siempre ha querido matar a un maestro, pero ahora sus deseos de matar son diferentes.

Mujer fatal

Así se le podría considerar a Irina Jelavic, asesina de profesión que, haciéndose pasar por maestra de inglés, llega a hacer su intento de matar a Koro-sensei, seduciéndolo con sus encantos, lo cual, sorprendentemente funciona de inmediato. Ante él, Irina es encantadora, pero apenas se va, es bastante intimidante, tanto que Karma le pone el apodo de Bitch-sensei, que le queda de maravilla. Frente a todos Irina besa a Nagisa y luego lo invita a su oficina para que le comparta información sobre Koro-sensei, y desde ahora se convertirá en su blanco para acosar.

LOS ALUMNOS ODIAN A IRINA Y LES SORPRENDE QUE KORO-SENSEI CAIGA EN SU JUEGO. PERO CUANDO BITCH-SENSEI SE LLEVA A KORO-SENSEI A UN COBERTIZO SEGÚN PARA SEDUCIRLO PERO CON PLANES DE MATARLO, ÉL SE DA CUENTA Y LE DA UN MASAJE ULTRA RÁPIDO COMO VENGANZA, QUEDANDO ELLA TAN RELAJADA QUE TODOS PIENSAN COSAS INDECENTES.

Los chicos del tercero E quieren que se vaya, pues Irina no enseña, y no se compara con Koro-sensei, así que ella decide echarle ganas y, aunque con ejemplos bastante extraños y subidos de tono, les enseña algo de inglés.

Una misión, muchos problemas

Manami Okuda, una tímida chica que es buena en química, hace varios venenos para tratar de matar a Koro-sensei, pero ninguno da resultados, y aunque él le da ánimos y hasta parece ayudarla para que lo mate, al final no lo logra. Matar al profesor aún parece un sueño lejano, los chicos tienen que lidiar con subir sus calificaciones para dejar de ser la burla y los discriminados de la escuela, cosa que afecta especialmente a Nagisa. Pero de alguna manera las locuras de Bitch-sensei, Koro-sensei y Karasuma tratando de aplacarlos hacen de su grupo el más divertido, despertando envidia en los demás, que dejan de amenazarlos pues ¿quién sino Nagisa y los del grupo E son quienes deben convertirse en peligrosos asesinos?



Impredecible

Así es ***Ansatsu Kyoushitsu***, una serie donde amas al antagonista, los deseos de matar y los personajes adorables se combinan y la acción escolar se eleva a un nuevo nivel. Si ya conoces el manga, el anime te encantará, y si es tu primera vez frente a Koro-sensei, prepárate porque te sorprenderás.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

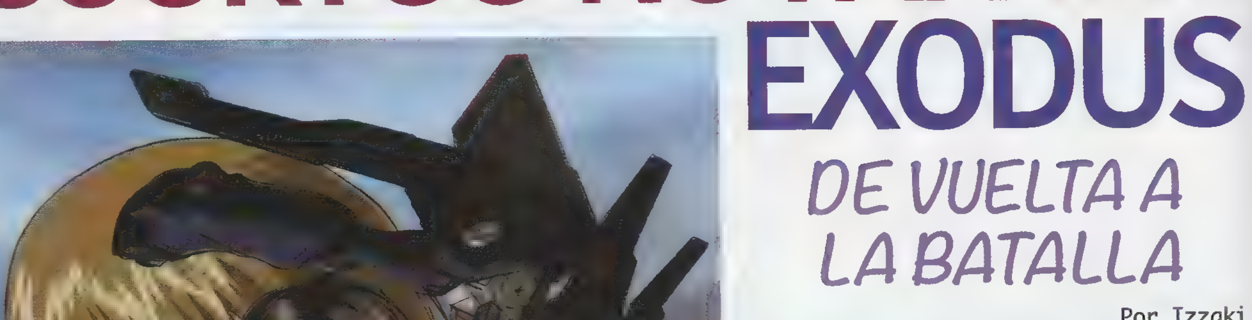


FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen
GÉNERO: acción, drama, escolar, sobrenatural
IDEA ORIGINAL: Yusei Matsui
DIRECTOR: Seiji Kishi
DISEÑO DE PERSONAJES: Kazuaki Morita
MÚSICA: Naoki Sato
ESTUDIO: Lerche
EPISODIOS: 22

SEIYUUS:

KORO-SENSEI: Jun Fuyukawa
NAGISA SHIOTA: Mai Fuchigami
KARMA AKABANE: Nobuhiko Okamoto
KAEDE KAYANO: Aya Suzaki
MANAMI OKUDA: Sayuri Yahagi
YUKIKO KANZAKI: Satomi Satou
IRINA JELAVIC: Shizuka Itou
TADAOMI KARASUMA: Tomokazu Sugita



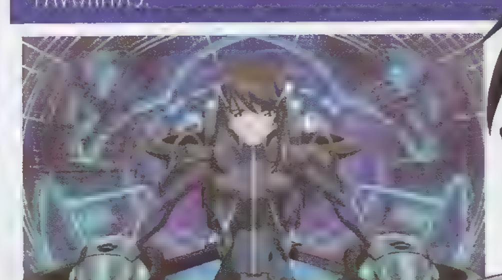
SOUKYUU NO FAFNER: EXODUS

DE VUELTA A LA BATALLA

Por Izzaki



LA ESPERADA CONTINUACIÓN DE ***SOUKYUU NO FAFNER*** AL FIN ESTÁ AQUÍ. DESPUÉS DE LA SERIE DE 2004 Y DEL OVA ***SOUKYUU NO FAFNER: RIGHT OR LEFT*** TENDREMOS NUEVAS RESPUESTAS Y TAMBIÉN NUEVOS DESAFÍOS PARA LOS PERSONAJES QUE YA CONOCEMOS, Y MAYOR ENFOQUE EN LOS PERSONAJES MÁS JÓVENES. LA EMOCIÓN DE ESTA SAGA CONTINÚA CON UNA ANIMACIÓN MÁS MODERNA PERO CONSERVANDO LA ESENCIA QUE HACE UNOS AÑOS LA HIZO UNA DE NUESTRAS SERIES FAVORITAS.

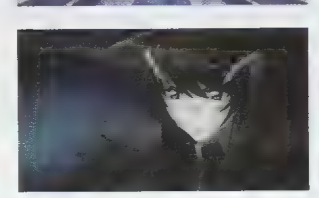


Recapitulando

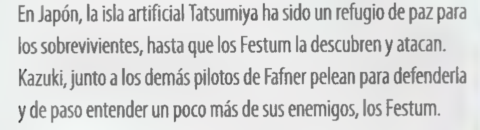
Recordando un poco la trama de esta serie, la situación es que gran parte del mundo fue destruida por los Festum, invasores del espacio con gran tamaño y poder que ponen en jaque a la humanidad hasta que ésta los contrarresta con los Fafner, robots gigantes pilotados por jóvenes a quienes eligen para esta tarea. Entre ellos se encuentra Kazuki Makabe, nuestro protagonista, quien es convencido por su amigo de la infancia Soushi Minashiro, que ya es parte de Alvis, la organización que defiende a la Tierra de los Festum.







En Japón, la isla artificial Tatsumiya ha sido un refugio de paz para los sobrevivientes, hasta que los Festum la descubren y atacan. Kazuki, junto a los demás pilotos de Fafner pelean para defenderla y de paso entender un poco más de sus enemigos, los Festum.







Unos años después

Ha pasado algo de tiempo, pero la guerra continúa. Un Festum enorme aparece y se da la orden de bombardear a pesar de que hay civiles y soldados en el área. Nadie sobrevive, sólo los pilotos que en ese momento estaban dentro de los Fafners.

En un momento de descanso, Kenji, que ahora es doctor junto con Sakura, quien es maestra, decide ir a comer al restaurante donde Kazuki trabaja como cocinero, lo mismo Kaburagi y Rina. Canon por su parte sigue mostrando un gran talento en ingeniería, reparando los Fafner, pero hasta ella debe tomarse un descanso, junto con Hazama-sensei.

Visitantes

Soushi aparece de nuevo y visita a Kazuki en su restaurante, y cuando los demás llegan la tensión entre Kazuki y Canon es evidente. Cuando Kazuki y Soushi se quedan solos, éste le reprocha a su amigo que se dedique a la cocina siendo que era tan buen piloto; sin embargo, Kazuki se siente bien, disfrutando de un poco de paz, aunque las marcas en su mano, que obtuvo al pilotar su Fafner, no han desaparecido.

La paz dura poco, pues justo después de que Maya y Mizoguchi se encuentran en el cielo con un avión no identificado del Ejército Humano, un Festum aparece y los Fafner son preparados para la batalla.

Trabajo en equipo

Soushi, como siempre es el estratega que comanda la batalla. Mientras los Fafner salen, Mizoguchi se encuentra cara a cara con el Festum, que atrapa su avión y lo estrella contra los escudos de la isla, entonces los Fafner son desplegados. Los pilotos, a excepción de Maya Tomi, son todos de una nueva generación, entre ellos Seri Tatekami, Hiroto Douma, Rina y Akira Nishio. El Fafner Mark Nicht trata de crear un enlace e interferir en la operación, pero Soushi no lo permite.

El ataque no resulta bien, pues este Festum no se comporta como otros que han enfrentado anteriormente, incluso se multiplica cuando lo cortan. Otro Fafner, del Ejército Humano se une a la batalla. Pero cuando parece que con su trabajo conjunto han acabado al Festum, otro, de tamaño colosal, aparece y después se esfuma de la nada. Después, en la isla, los integrantes del Ejército Humano son recibidos y resulta que ellos ven a Kazuki como un héroe.

Para Kazuki es difícil ver luchar a sus compañeros sin poder ayudarlos, por lo que piensa en volver a pilotar un Fafner, pero Canon lo detiene diciéndole que ya peleó demasiado. ¿Lo veremos pilotar de nuevo?



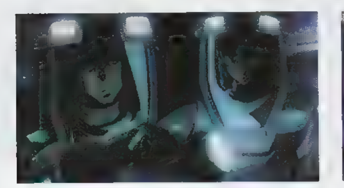


Encuentros

Miwa y Emily al fin se encuentran después de estarse comunicando a través del Mir, la sustancia que es el núcleo de los Festum y que se puede convertir en cualquier cosa. Por otra parte, algunos miembros del Ejército Humano que admiran a Kazuki lo visitan en su restaurante. Ellos son Aishwarya Fein, Billy Morgan y Jonathan Mitsuhiro Bartland.

Al parecer, Alvis y el Ejército Humano combatirán juntos, y aunque parece una gran idea, las discusiones no se hacen esperar. Los visitantes son demasiado efusivos y Kazuki se siente incómodo. Rina, por su parte, estalla y les reclama por nunca ayudarles, mientras que Billy se la quiere ligar. Más tarde Mitsuhiro le confiesa a Maya (como ya se sospechaba por su apellido) que son hermanos.

Mientras tanto, Soushi visita al Fafner Mark Nicht, que se supone debe estar desactivado pero sigue causando interferencias. ¿Qué hará Soushi para detenerlo? A la vez Kazuki, el núcleo de la isla está experimentando algo que tiene que ver con Emily. ¡Más revelaciones y más acción nos esperan en esta emocionante serie!







En conclusión

Vuelve el drama, la acción y la intriga de una de las series de mechas con más trama y profundidad de los últimos años. Con claras influencias de ***Evangelion***, ésta es una serie que tiene mucho que ofrecer. Si aún no has visto la primera temporada, te recomiendo que la veas para entender bien de qué va la cosa en ***Exodus***. Algo densa, pero sin lugar a dudas bien hecha e interesante. Éste es uno de los animes de esta temporada que no te debes perder.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!



FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen
GÉNERO: mechas, ciencia ficción, drama, romance
IDEA ORIGINAL: Yasuo Yamabe/Tow Ubukata/ Gou Nakanishi
DIRECTOR: Nobuyoshi Habara
DISEÑO DE PERSONAJES: Hisashi Hirai
MÚSICA: Tsuneyoshi Saito
ESTUDIO: XEBEC
EPISODIOS: 26

SEIYUUS:

KAZUKI MAKABE: Makoto Ishii
SOUSHI MINASHIRO: Kohei Kiyasu
MAYA TOMI: Marika Matsumoto
CANON HAZAMA: Sanae Kobayashi
SUI KABURAGI: Kensho Ono
RINA NISHIO: Ryoko Shiraishi
MITSUHIRO BARTLAND: Nobuhiko Okamoto

YURIKUMA ARASHI

LA TORMENTA INVISIBLE DEL AMOR

Por Haru



PORQUE USTEDES LO PIDIERON, AHONDAREMOS EN UNA DE LAS SERIES DE LA TEMPORADA DE INVIERNO QUE HASTA SU FINAL MANTUVO A LOS ESPECTADORES AL FILO DEL ASIENTO, Y NO ES PARA MENOS, PUES ESTA DIVERTIDA OBRA CON TOQUES DRAMÁTICOS Y SURREALISTAS HIZO QUE VOLVIÉRAMOS A CREER EN QUE LAS SERIES DE CORTE YURI CON TEMÁTICA INTELIGENTE Y GUIONES BIEN FRAGUADOS SÍ EXISTEN, A PESAR DE QUE HACE TIEMPO HABÍAN DESAPARECIDO DE LA CARTELERA.

Sin más preámbulos, adentrémonos en el mundo de ***Yurikuma Arashi***, la obra que **Kunihiko Ikuhara** (director de ***Utena***) llevó hasta sus últimas consecuencias.

Estrellas fugaces

Varios años atrás, en el espacio exterior, el pequeño planeta Kumaria estalló en mil pedazos, rompiendo la paz que reinaba en la Tierra. Los fragmentos del astro cayeron sobre la faz del globo en forma de una lluvia de meteoritos, hecho que cambió la vida de los seres humanos para siempre pues los osos sufrieron un extraño cambio que los hizo tomar consciencia y atacar a las personas a su alrededor, devorándolas. A causa del siniestro estalló una cruenta guerra en busca de la supervivencia, misma que tras llegar a un nivel de estancamiento culminó con un pacto de no agresión y la construcción del Muro de la Extinción, una gigantesca valla que separó definitivamente el mundo de los osos del de los humanos.

Han pasado muchos años desde aquel suceso, pero el peligro que se encontraba dormido despertó en el momento menos indicado, por lo menos para la ya de por sí complicada vida de Kureha Tsubaki.



No renunciaré al amor

Kureha es una joven de 17 años, perteneciente a la Academia Arashigaoka. Es amable, dulce y siempre está dispuesta a ayudar a los demás. Ella ha formado una "amistad" sumamente íntima con Sumika Izumino, con quien ha decidido hacer la promesa de jamás renunciar a su amor. Como símbolo de su relación plantaron un lecho de lirios en el traspatio de la escuela, mismo que la madre de Kureha –quien murió a manos de los osos– plantó en su época de juventud.

CUANDO TODO PARECÍA PAZ Y FELICIDAD PARA KUREHA Y SUMIKA, UN SUCESO INIMAGINADO PUSO SU MUNDO DE CABEZA Y ACABÓ CON LA PAZ QUE HABÍAN LOGRADO LOS HUMANOS. TRAS UNA SERIE DE ADVERTENCIAS QUE INDICABAN QUE UN OSO HABÍA CRUZADO EL MURO DE LA EXTINCIÓN, SUMIKA FUE DEVORADA POR UNO DE ESTOS SERES. KUREHA, QUIEN YA ESTABA SOLA, VOLVIÓ A PERDER EL AMOR, SIN EMBARGO DECIDIÓ JAMÁS RENUNCIAR A ÉL Y NO OLVIDAR.

La tormenta invisible

Pese a que Kureha es una chica común, ha llamado la atención –de forma negativa– de un grupo de personas dedicadas a exterminar a todo aquel que no es capaz de adaptarse a los deseos comunes. Desde antes de la muerte de Sumika, Kureha se había convertido en el blanco de la "tormenta invisible", un grupo de jóvenes de instituto decididas a acabar con los "inadaptados". Esperando el momento indicado para atacar, han acechado a Kureha, utilizando todas las artimañas posibles para deshacerse de ella; sin embargo, Kureha cuenta con un "ángel guardián" que descendió a la tierra en forma de oso.

Justo antes de la muerte de Sumika llegaron un par de alumnas nuevas a la academia, Ginko Yurishiro y Lulu Yurigazaki, quienes claramente ansiaban encontrarse con Kureha; no obstante, su llegada coincidió con la aparición de los osos. Ellas guardan celosamente un secreto: son un par de osas convertidas en humanos, que se han infiltrado a la academia para comer carne humana.

Aunque su misteriosa aparición las hace estar bajo la mira, su presencia más allá de ser un peligro representa una salvación para la rubia atormentada.

Los infiltrados

La verdad es que Ginko y Lulu no son las únicas osas infiltradas en la academia. Desde hace tiempo Mitsuki Yurizono –delegada de la clase– y Konomi Yurikawa han observado insistentemente a Kureha, y no es precisamente por su belleza... Este par de chicas son osas infiltradas en busca de carne humana y la razón de su obsesión con Kureha es que la carne de aquellos que no renuncian al amor sabe a granadas y miel, es el manjar más exquisito existente sobre la tierra.

Tras pretender ser la nueva "amiga" de Kureha e incluso haber matado a su compañera osa para lograr su objetivo, Mitsuki no puede contenerse más y en un arranque de cinismo confiesa a la joven que ella es una osa y además se comió a Sumika. La joven, llena de ira intenta asesinar a la osa con su escopeta; sin embargo, no puede hacerle frente y a punto de ser derrotada recibe la milagrosa ayuda de Ginko y Lulu. Juntas logran deshacerse de Mitsuki, pero ¿cuál es el interés de las osas por ayudar a Kureha?

El beso prometido

En una época en la que la guerra entre osos y humanos aún no llegaba a su fin, la pequeña Kureha encontró a una osita al borde de la muerte; la curó y cuidó en compañía de su madre. La osa fue la primera "amiga" de la niña, pero tiempo después debieron separarse. La pequeña osa, Ginko, creció añorando encontrarse de nuevo con su amor, por tal motivo se ha propuesto salvar a Kureha y exterminar a "la tormenta invisible" –a pesar de que Kureha no recuerda quién es Ginko en realidad–.

Pero aún quedan muchas interrogantes en el aire: ¿cuál es el pasado de Lulu y Ginko?, ¿quién encabeza "la tormenta invisible"?, ¿Kureha abrirá de nuevo su corazón para Ginko? Descúbranlo, pues esto apenas empieza.







Yuri del bueno

Yurikuma Arashi viene a demostrarnos que una historia inteligente, emocionante y bien fraguada puede sostenerse sobre una temática de corte yuri, rompiendo así ciertos prejuicios que suelen encasillar a este tipo de series con historias sosas, repletas de ecchi y fanservice. Y es que esta serie lleva el género del lirio a otro nivel, pues en sí misma representa una gran metáfora acerca de la sociedad y la homosexualidad, manejada de una forma tan sutil e inteligente, que pocos podrían oponerse a ella a pesar de los tabús existentes alrededor del tema.

Para empezar, y retomando las ideas que los mismos fans de la serie han plasmado en diversos foros y redes sociales, podemos ver a ***Yurikuma Arashi*** desde una perspectiva: las osas representan a las personas gays, excluidas debido a los prejuicios de la sociedad –representados por el "Muro de la Extinción"–, mientras la "tormenta invisible" representa a la sociedad en sí misma, la cual rechaza todo aquello diferente de lo que las reglas establecidas aprueban. Si lo pensamos fríamente, la propuesta es válida, pues si atamos cabos nos damos cuenta de que sólo las osas llevan en su nombre la raíz ***yuri*** (lirio en español), misma que en Japón representa a esta comunidad, mientras que la "maldad" que combate la tormenta invisible es el amor entre "iguales", y el "Tribunal de la Extinción" es la representación de la conciencia de los individuos, quienes a final de cuentas deciden si "abandonan el amor" –los ideales propios– o no.

Por otra parte, esta serie representó una gran apuesta para sus creadores, pues nunca antes alguien se había propuesto entremezclar el género yuri con animales antropomorfos y salir avante en el intento, pues a pesar de lo bizarro que puede parecer esta idea, los estilizados diseños de personajes y el cuidadoso estilo visual hicieron que miles de personas alrededor del mundo se enamoraran de esta serie, que en sí misma encierra una cantidad enorme de simbolismo –y erotismo– y que además se dio el lujo de hacer un pequeño homenaje a ***Utena***, pues elementos como las escaleras en espiral que llevan a la "arena de duelo" situada en la azotea de la escuela –sitio que conecta simbólicamente al mundo de los osos y de los humanos–, así como el Tribunal de la Extinción, hacen referencia directa a la trama de la Chica Revolucionaria; sin duda un elemento icónico que Kunihiko Ikuhara ha sabido aprovechar muy bien, dando como resultado una historia llena de misterio e intriga que poco a poco expone los sucesos que entretejen el mundo surreal que es sede de esta historia.

Pero no se preocupen, pues ***Yurikuma Arashi***, a pesar de encerrar algo más grande que su premisa inicial, es una serie entendible, que pese a "carecer" de sentido inicialmente, les entregará una experiencia única.

FICHA TÉCNICA

DIRECTOR: Kunihiko Ikuhara
MÚSICA: Yukari Hashimoto
DISEÑO DE PERSONAJES: Akiko Morishima
DIRECTOR DE ARTE: Chieko Nakamura
DIRECCIÓN DE SONIDO: Kunihiko Ikuhara & Yo Yamada
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Takeo Ogiwara

SEIYUUS:

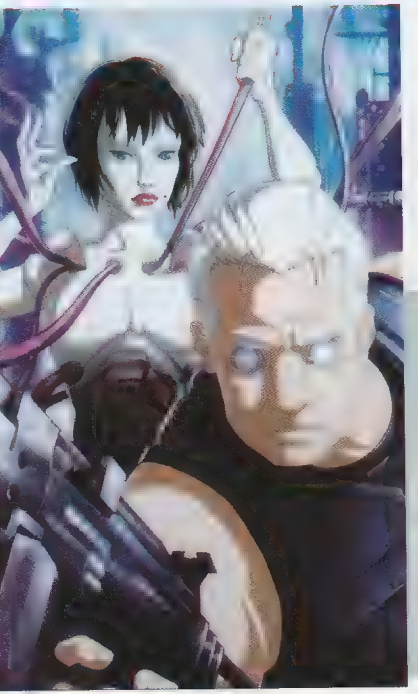
KUREHA TSUBAKI: Nozomi Yamane
SUMIKA IZUMINO: Yui Ogura
GINKO YURISHIRO: Miho Arakawa
LULU YURIGAZAKI: Yoshiko Ikuta
KONOMI YURIKAWA: Ami Koshimizu
MITSUKO YURIZONO: Aoi Yuki
LIFE SEXY: Junichi Suwabe
LIFE BEAUTY: Kazutomi Yamamoto
LIFE COOL: Mitsuki Saiga

TAKESHI HONDA

DETRÁS DE LOS GRANDES CLÁSICOS

Por Zorro de Seda

TODOS, ALGUNA VEZ, HEMOS DISFRUTADO DE GRANDES CLÁSICOS DE LA ANIMACIÓN JAPONESA, PERO QUIZÁ, EN MUY POCAS OCASIONES HEMOS PENSADO EN TODOS LOS QUE TRABAJAN DETRÁS DE TODO ESE ARTE. SON ESCASAS LAS VECES QUE NOS DETENEMOS A LEER LOS CRÉDITOS DE LOS ANIMES O DE LAS PELÍCULAS DE ANIMACIÓN, MUCHAS VECES SÓLO SABES EL NOMBRE DEL CREADOR Y DE ALGUNOS SEIYUUS, PERO ¿QUÉ PASA CON LOS ANIMADORES, GUIONISTAS O DISEÑADORES? NADA.



El trabajo ***background*** en las animaciones es tan importante como el resultado mismo. Es por eso que hoy hablaremos de un hombre que se ha convertido en leyenda gracias a su excelente trabajo como animador. Él nos ha hecho vibrar con sus creaciones, sin embargo, muy poca gente lo conoce, nos referimos al señor **Takeshi Honda**.

La historia

¿Quién es Takeshi Honda? El señor Honda es un animador nacido en Ishikawa el 12 de marzo de 1968. Inició su carrera de la mejor manera: después de haber abandonado la Academia de Diseño de Tokio (no lo intente en casa), logró entrar al primer equipo de trabajo de la legendaria empresa Gainax, pero su carrera no empezó ahí, su primer trabajo fue en el fugaz Estudio Atelier Giga, en la animación de la serie ***Relic Armor Legaciam***. Su especialidad es el mecha, pero a lo largo de su enorme carrera logró hacer increíbles trabajos en otros temas.



Camino a la historia

Después de su debut, continuó trabajando para Gainax y otros estudios; sus primeros trabajos fueron: ***Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket*** (1989) en la animación y tuvo un éxito bastante importante; ***Fushigi no Umi no Nadia*** (1990), una especie de adaptación de clásico francés ***Veinte mil leguas de viaje submarino*** de **Julio Verne**, como director de animación en el episodio 39; ***Doomed Megalopolis*** (1991), adaptación de la novela fantástica ***Teito Monogatari*** escrita por **Hiroshi Aramata**, en la animación key; ***Mobile Suit Gundam 0083: Stardust Memory*** (1991) de nueva cuenta en la ***key animation***; ***Otaku no Video*** (1991), un anime muy divertido sobre los otakus, donde fue director de animación de opening; ***Gurin Rejendo Ran*** (1992), con un estilo de dibujo muy similar a las OVAs de ***Final Fantasy***, aquí participó como asistente de dirección, y ***Tenchi Muyo! Ryo-Ohki*** (1992), en el episodio tres.

Posteriormente, a los 22 años de edad, Takeshi Honda debutó como diseñador de personajes en la serie ***Metal Fighter Miku***, que trata de un futuro donde el rey de los deportes es el "Neo-Wrestling", que es un deporte donde los jugadores pelean en unas revolucionarias armaduras. Con este trabajo, empezaría una escuela de diseño de personajes mecánicos.

Siguiendo con la enorme cantidad de trabajos, su fama siguió subiendo con otros grandes clásicos: ***Blue Submarine No.6*** (1998), un clásico que tuvo muchísimas críticas, tanto buenas como malas, pero consiguió posicionarse entre los mejores animes. Aquí, Honda participó como diseñador de personajes, director de animación (episodios tres y cuatro) y animación key (episodios uno y cuatro).

Otros trabajos importantes fueron: ***Toppu o Nerae!*** (1988), otro éxito cuya historia se sitúa en el futuro y en el espacio, Honda participó en la animación key; ***Fatal Fury 2: The New Battle*** (1993) un clásico de la desarrolladora SNK, que contó con la participación de Honda en la animación key. En ***Macross Plus*** (1995), una secuela de ***Macross*** y una película que tuvieron muchísimo éxito; Honda participó en la animación key. ***Golden Boy*** (1996), una comedia que trata sobre las aventuras de un joven bastante "fantasioso" (ustedes saben de qué hablo), en esta OVA, Takeshi Honda fue el encargado de la animación key del episodio uno.

Soreyuke! Uchuu Senkan Yamamoto Yoko (1996), adaptación de las novelas de ciencia ficción del autor japonés **Shoji Takashi** y donde Honda tuvo participación en el episodio uno. ***Detatoko Princess*** (1998) una OVA de tres capítulos donde Honda se encargó del tercero. ***Jaianto Robo - Chikyuu ga Seishi Suru Hi*** (1992) una OVA que tuvo como característica su estilo "retro", el diseño de personajes es muy similar al del manga y tiene mucha influencia del cine de acción de Hong Kong. ***Oh! My Goddess*** (1994), una comedia romántica que en su tiempo fue una de las más populares; Honda participó en los episodios uno, dos, cuatro y cinco.

Su carrera siguió creciendo a pasos agigantados: primero está ***Jigoku Sensei Nube*** (1997), un gran clásico del anime y del manga, donde fue el animador principal, además de encargarse de la supervisión de la misma. El opening de ***Hajime no Ippo*** (2000), que cuenta la historia de un boxeador que consigue muchos triunfos, estuvo bajo el mando de Honda, al igual que el opening del muy popular anime ***Rozen Maiden*** (2004), ***Gankutsuou: el Conde de Montecristo*** (2005), la adaptación al anime del clásico francés de **Alexandre Dumas** y ***Fuujin Monogatari*** (2004). ***Denno Koiru*** (2007) un rotundo éxito en Japón, donde Honda hizo el diseño de personajes y fue el jefe de animación. Participó también en el opening y algunos capítulos del exitosísimo anime ***Sailor Moon S*** y en el corto animado ***Beyond*** (2003), perteneciente a la serie ***The Animatrix*** (2003).

Takeshi Honda no sólo incursionó en las series de anime y en las OVAs, sino también en el cine de animación. Sus trabajos más importantes han sido: ***Millennium Actress*** (2006), basada en la vida de las actrices **Hideko Takamine** y **Setsuko Hara**, quienes son un referente en las historias de la actuación nipona. En esta obra, Honda fue el diseñador de personajes, director de animación y encargado de la animación key. ***Naruto the Movie: Snow Princess' Book of Ninja Arts*** (2004) donde fue director de escena y de animación; ***Tennis no Oujisama - Futari no Samurai: The First Game*** (2004) en la animación key; ***Ghost in the Shell 2: Innocence*** (2004), igual, en la key animation. Además de estos trabajos, colaboró con el legendario Studio Ghibli en los títulosx ***Gedo Senki*** (2006) y ***Kokuriko-zaka Kara*** (2011).

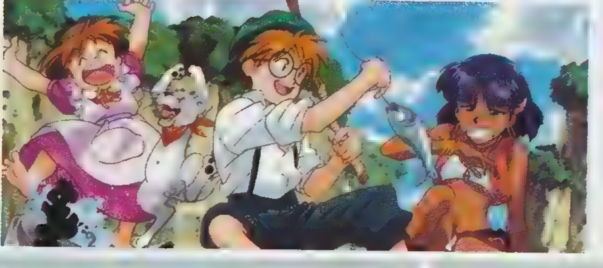
El cine no fue lo único que Takeshi Honda se animó a hacer, también tuvo una carrera triunfante en los videojuegos con ***Dragon Warrior III*** (1988), ***Tales of Legendia*** (2005) y ***Tales of the Abyss*** (2005).











La cima del éxito

Como hemos podido ver en esta pequeña recopilación de sus trabajos, la especialidad de Takeshi Honda es el "mecha" y es con este género que alcanzó la cima del éxito, primero con ***Bubblegum Crisis*** (1987) y el increíble trabajo que hizo con el diseño de los robots "Eva" para las películas del anime ***Neon Genesis Evangelion: The End of Evangelion*** (1997) y ***Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone*** (2007), y la excelente animación del opening de este anime.

Takeshi Honda es un genio del "mecha", pero también un artista brillante en otro tipo de géneros. Es un artista completo que ha ayudado a crear grandes clásicos de la animación japonesa.

BUBBLEGUM CRISIS

EL CLÁSICO VIGENTE

Por Zorro de Seda

PARA LOS AMANTES DE LO FUTURISTA, *CYBERPUNK*, EL MECHA Y LOS CLÁSICOS, HOY TRAEMOS UN RECUERDO MUY GRATO DE UN ANIME QUE HASTA LA FECHA PARECE MUY VIGENTE.



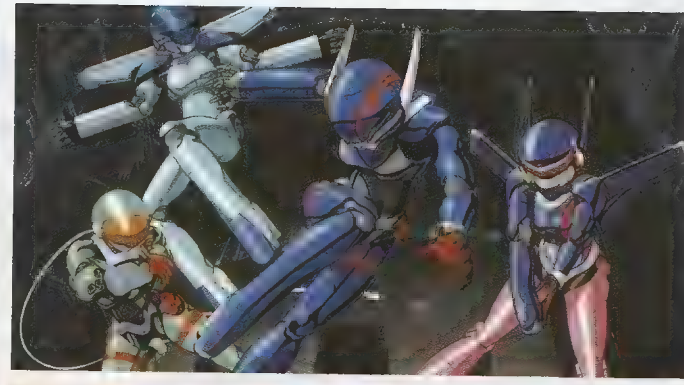
Bubblegum Crisis es una OVA creada en 1987, pero por los temas que toca, parece que fue hecha ayer. Cuenta con escasos ocho capítulos, pero son suficientes para hacernos reflexionar. Por su dirección pasaron tres excelentes directores: **Katsuhito Akiyama** (***Thundercats, El Hazard: The Wanderers, Pumpkin Scissors, Inazuma Eleven***), **Masami Obari** (***Fatal Fury, Super Robot Wars Original Generation: The Inspector***) y **Hiroaki Goda** (***Oh! My Goddess, Aa! Megami-sama! Tatakau Tsubasa, Mujigen Hunter Fandora***).

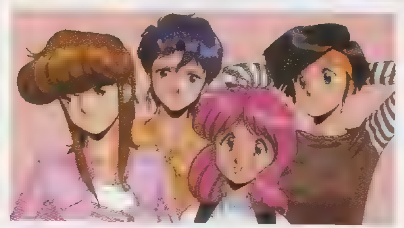
2032 muy a lo 2015

La historia nos cuenta cómo Tokio fue destruido por un enorme terremoto en el año 2025 y quedó dividida en dos. La compañía de tecnología GENOM, que tiene grandes influencias en el mundo, crea robots humanoides llamados "boomers" que ayudan a levantar la ciudad. Sirven a los humanos, pero en las manos equivocadas, pueden ser armas letales. Con el fin de prevenir los delitos ocasionados por boomers, se crea la Policía AD, pero ellos son incapaces de contenerlos. No todo está perdido, un banda de mercenarias con armaduras de tecnología de punta, llamadas Knight Sabers, peleará contra los boomers.









Sólo una probada

Los personajes tienen una madurez que le da otro toque a estas OVAs. Cada personaje tiene una historia tan peculiar que bien podrían tener un capítulo.

Cada Knight Saber es inquietante a su modo. Sylia, la líder, tiene un origen muy oscuro, es hija del creador de los boomers y por eso mismo tiene la misión de detenerlos. Priss es la más hábil del grupo, lucha ferozmente, además tiene un talento único para la música. Linna es una ciudadana cualquiera que se une para buscar seguridad. Nene es parte de la policía AD, pero al ver sus carencias, logra formar parte de las mercenarias.

No quiero contarles mucho acerca de ellas, porque merece la pena ver las OVAs. Quedan pendientes los policías y los altos ejecutivos de GENOM.

Bubblegum Crisis muy real

Bubblegum Crisis es un anime que logró trascender por la modernidad de los temas tratados. En general, el cyberpunk siempre deja reflexiones muy interesantes, pero en el particular caso de esta OVA hay cosas que merecen ser resaltadas: la ineficiencia de la policía AD ante los boomers, no es más que el reflejo de lo mal atendidos que pueden estar los cuerpos policiacos, que no tienen el equipo, ni las armas para enfrentar el crimen. Ante la ineficiencia de la policía, los ciudadanos tienen que crear sus autodefensas y cuidarse a sí mismos, y así nacen las Knight Sabers. La corrupción y ambición de las trasnacionales puede crear historias muy oscuras, detrás de una filantropía se pueden esconder razones perversas.

En cuanto a la animación, es típica de finales de los 80's y principios de los 90's, la cuestión de la moda nos recuerda esos años. A pesar de que tuvo muchos directores, la animación no varía mucho, se sigue la misma línea. Otro punto a favor es el diseño de las armaduras y los boomers: las armaduras son muy futuristas, para *aquel* entonces, y los boomers bien podrían ser esos nuevos robots que Japón nos ha regalado en los últimos años.

Bubblegum Crisis fue un ***hit*** tan enorme que tuvo varias adaptaciones, la más conocida es el remake de 1998, ***Bubblegum Crisis Tokyo 2040*** (quizá sea más conocida que la OVA original). También crearon, en 1990, unas OVAs que servirían de precuela bajo el nombre ***AD Police Files***.

El mundo posapocalíptico que ***Bubblegum Crisis*** nos ofrece, crea una reflexión muy importante: ¿qué tanto de esto se puede transportar a nuestra realidad? Es una pregunta que resonó en mi cabeza mientras veía estos maravillosos ocho capítulos. Espero que puedan verla y que les deje una nueva visión.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: cyberpunk, mecha, acción
DIRECTOR: Katsuhito Akiyama (1-4), Masami Obari (5-6), Hiroaki Goda (8)
IDEA ORIGINAL: Toshimichi Suzuki
GUION: Emu Arii (ep. 4), Hideki Kakinuma, Hidetoshi Yoshida (ep. 8), Katsuhito Akiyama, Shinji Aramaki, Toshimichi Suzuki (eps. 5-7).
MÚSICA: Kouji Makaino
ESTUDIO: AIC, Artmic & Youmex
PRODUCCIÓN: Hiroshi Tazaki (eps. 6-8), Satoshi Koizumi (ep. 8), Takanori Yaegaki (ep. 8), Toru Miura
DISTRIBUIDOR: Toshiba EMI
EMISIÓN: febrero 1987 - enero 1991
CAPÍTULOS: 8

SEIYUUS:

NENE ROMANOVA: Akiko Hiramatsu
PRISCILLA "PRISS" S. ASAGIRI: Kinuko Oomori
LINNA YAMAZAKI: Michie Tomizawa
SYLIA STINGRAY: Yoshiko Sakakibara



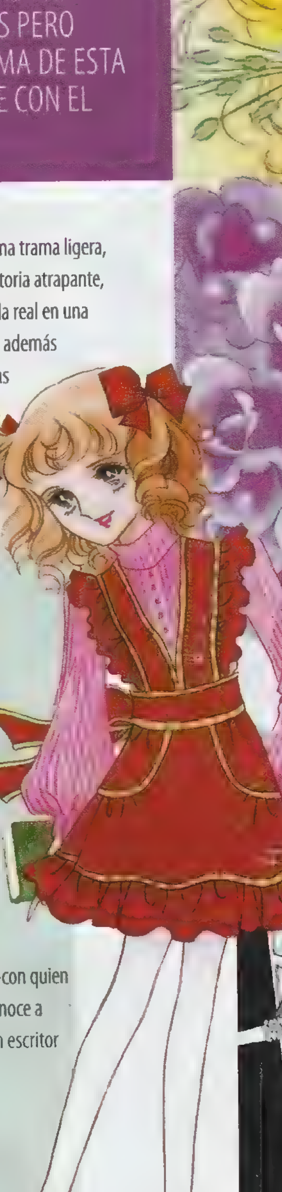
漫画
MANGA

ONIISAMA E O LOS HILOS DEL DESTINO

Por Haru

POCAS OBRAS, EN LA HISTORIA DEL MANGA SHOJO, HAN DEJADO CICATRICES TAN GRANDES EN LOS LECTORES COMO LA QUE DEJÓ *ONIISAMA E* EN EL PÚBLICO DE LOS AÑOS 70, SOBRE TODO SI CONSIDERAMOS LOS LIGEROS PERO EVIDENTES ROCES QUE LA TRAMA DE ESTA HISTORIA EN PARTICULAR TIENE CON EL SHOJO-AI.

Oniisama e es un manga que pese a aparentar llevar una trama ligera, rompe con todos los esquemas y nos presenta una historia atrapante, que nos hace ser conscientes de la "crueldad" de la vida real en una época tan vulnerable como lo es la de la adolescencia, además de mostrarnos la vileza de un mundo dominado por las jerarquías sociales. Acompáñennos a conocer un poco sobre una de las historias icónicas de la carrera de **Riyoko Ikeda**.



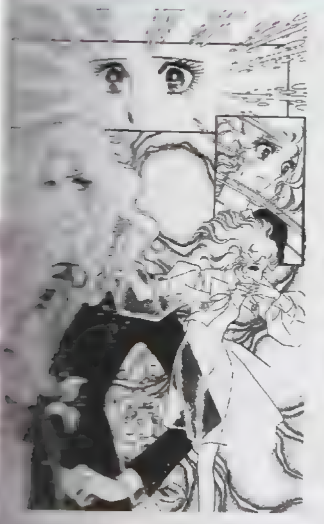
Mi querido hermano mayor

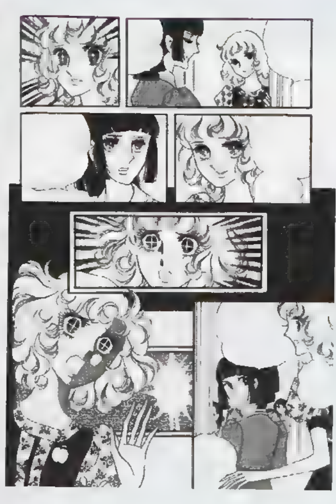
El manga en cuestión narra la historia de Nanako Misonoo desde su entrada a la academia de élite Seiran. Nanako va contando sus experiencias de preparatoria mediante una serie de cartas que escribe a su querido Onii-sama (hermano mayor) Takehiko Henmi, que aunque no lo es de sangre, sí es muy preciado para ella —además de guardar una relación mucho más cercana de lo que ella cree en un principio, pero que ignora—.

Es así como en su primer día de clases se encuentra con Tomoko Arikura, una vieja amiga de la infancia —con quien más adelante tendrá un malentendido— y a la vez conoce a Mariko Shinobu, una chica hermosa cuyo padre es un escritor muy famoso de novelas eróticas.

Nanako es una chica común y corriente, que pese a ser hija adoptiva de un profesor muy prestigioso, no alcanza a entrar en la élite social del lugar; sin embargo, su vida da un giro inesperado cuando la máxima representante de la escuela, Fukiko Ichinomiya (Miya-sama), la convierte en el centro de atención de Seiran.













La Hermandad

En Seiran existe una tradición antiquísima en la que solamente las alumnas más destacadas de la academia —ya sea por su educación, posición social, belleza y resultados académicos— pueden ingresar al denominado Club de la Hermandad, el cual es presidido por Miya-sama y al cual sólo pueden ingresar 10 estudiantes por año. Para sorpresa de todos, Nanako entra a pesar de que sin destacar en ningún rubro, por lo que es presa de la envidia y el hostigamiento de sus compañeras, quienes a pesar de moverse por las esferas sociales más altas, no logran obtener nada.

Su inesperado ingreso viene acompañado de un revuelo increíble que orilla a Nanako a defenderse todo el tiempo de los ataques de sus compañeras, con la ayuda de Mariko, y Kaoru y Rei, "los príncipes" de la academia, con quienes poco a poco va formando sólidos lazos de amistad —y algo más—.

Cada uno de los personajes carga con su propio drama personal, lo que marca profundamente la atmósfera del manga, en el que la tristeza, la melancolía y la impotencia arrastran a los lectores, que pasan de ser simples observadores a cómplices de la vida de sus singulares personajes y los lazos que entretejen y determinan sus vidas, ya sea para bien o para mal.

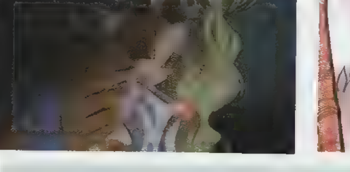
¿Cuál es el motivo oculto tras el inesperado ingreso de Nanako en la Hermandad? ¿Cuáles son los lazos que unen a los personajes entre sí? ¿Hay esperanza de vida en un lugar marcado por la injusticia y la desigualdad? ¡Descúbrelo!



















Una historia para la posteridad

Oniisama e es una obra original de la prestigiosa mangaka Riyoko Ikeda, autora de otro gran éxito de la historia del shojo, ***La Rosa de Versalles***.

El manga fue publicado por primera vez en 1975, en la prestigiosa revista especializada en shojo ***Margaret***, de editorial Shueisha. Para 1978 la historia fue recopilada en tres volúmenes, que contenían los 16 episodios de la obra, de una trama soberbia y dolorosa.

Sin duda es una historia fuerte y directa, que pese a tratar temas bastante polémicos como la lucha de clases, la adicción a los estupefacientes y muchos dramas familiares, logró acaparar la atención del público de su época y se convirtió en uno de los estandartes del género shojo-ai.

De estilizado trazo, personajes sumamente delineados y hasta andróginos, con impactantes historias y un final realmente crudo pero magistral, ***Oniisama e*** es un manga obligado entre los clásicos. Sé que no se ha dicho mucho acerca de la historia que lo envuelve, pero vale la pena que lo descubran por sí mismos.


CONEXIÓN
MANGA


CONEXION
MANGA
KOUFUKU GRAFFITI
© Makoto Kawai/Shaft/2015

LA MÚSICA EN EL ANIME

Por Lobo

SI BIEN ES CIERTO QUE EL ANIME NIPÓN SE HA DISTINGUIDO POR EL ESTÉTICO DISEÑO DE SUS PERSONAJES, SUS VARIADAS HISTORIAS LLENAS DE IMAGINACIÓN Y UNA ANIMACIÓN QUE CADA VEZ SE VUELVE MÁS ARTÍSTICA Y HERMOSA, HAY UN ELEMENTO MÁS QUE POR LO GENERAL PASA DESAPERCIBIDO Y QUE SIN DUDA HA AYUDADO A ACRECENTAR LA POPULARIDAD DE LA ANIMACIÓN JAPONESA.





Nos referimos a la música de anime, la cual, ya sea en forma de "música casual", que acompaña las aventuras de nuestros personajes favoritos, o como los temas de entrada (opening) o de salida (ending) de varias series, se ha convertido en el perfecto marco que da su sello distintivo a varias series.

LA MÚSICA COMO ELEMENTO NARRATIVO

Desde los inicios del anime, la música ha jugado un papel importante, pues los temas musicales de diversas series determinan muchas veces el estado de ánimo de los personajes, si están en una situación triste o divertida, o si la escena que estamos viendo es de acción o de terror.

Se podría decir que el usar la música en el anime como un auxiliar narrativo es herencia del teatro ***kabuki*** y el ***bunrako*** (teatro de marionetas), pues muchas de las obras que representaban, al ser silenciosas, tenían que auxiliarse de diversos instrumentos musicales para ayudar a los actores a expresar sentimientos e incluso a expresar sonidos como vientos fuertes, un mar tranquilo o la batalla entre dos samuráis.

Algo similar ocurría con los artistas-narradores del teatro ambulante ***kamishibai***, mejor conocido como "teatro de papel" (precursor del manga), los cuales para narrar sus historias no sólo se valían de diversos dibujos, sino de "efectos musicales" producidos con instrumentos como flautas o pequeños tambores, para enriquecer sus narraciones.

EL PASO AL ANIME

Con estos antecedentes no es extraño que la música se convirtiera en pieza clave para hacer más sólida la narración de una historia en el anime desde los inicios de este medio del entretenimiento.

Esto lo podemos comprobar con películas animadas como ***Shonen Sarutobi Sasuke*** o ***Sasuke el chico mágico***, la cual fue la segunda película de animación que produjo Toei Animation, estrenada en 1959. Dicha película prácticamente era como ver una obra kamishibai en movimiento, en donde la hermosa música, interpretada en su totalidad con instrumentos musicales típicos de Japón, ayudaba bastante a dar el tono épico a esta historia del pequeño ninja Sasuke, que debía vencer a una terrible mujer demonio.

Con la llegada de la televisión a Japón, en los años 60´s comenzaron a transmitirse diversas series de anime, en las cuales, una vez más la música fue determinante para que éstas comenzaran a calar en el gusto del público.

Muchas series del género "Japón medieval", como ***Kamui, el ninja desertor***, se valían de música instrumental clásica nipona –propia de periodos como la era Edo (época de ***ninjas*** y samuráis)–, para acompañar la animación. La música en este caso servía para ambientar de forma más creíble las trágicas aventuras del ninja desertor en el periodo de los grandes ***shogunes***.

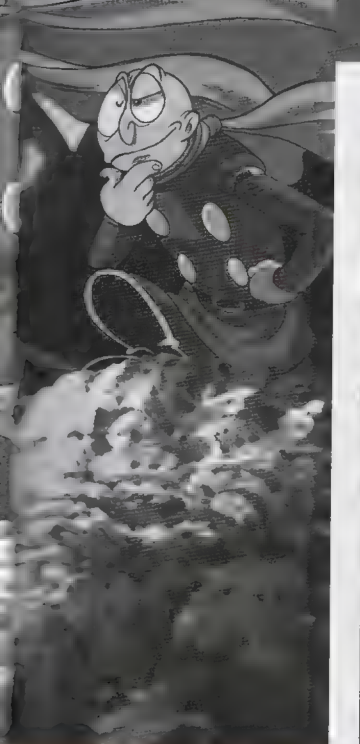
Sin embargo, siendo los años 60 una época de "revolución musical", muchos animes también recurrieron a la música pop moderna venida de Occidente para incluirla en series como ***Astroboy***, ***Cyborg 009*** y ***Doraemon*** y así dar ese "toque moderno", necesario para poder calar en el gusto no sólo del público infantil, sino juvenil que siempre ha sido el principal blanco de las casas productoras de anime.

Aquí es importante destacar que en muchos animes se mezclaba la música japonesa clásica con la música moderna occidental, creando una armónica fusión de este "choque cultural".

Otras series "más maduras" reflejaban, tanto con sus historias como con su música, la rebeldía propia de esa "psicodélica" época, como lo demuestra el uso de instrumentos como la guitarra eléctrica y ritmos "salvajes" como el rock, en series como ***Cutey Honey*** y ***Mazinger Z***.













¿LA MÚSICA DE ANIME Y EL SPAGHETTI WESTERN?

Y ya que hablamos de animes de acción, como dato curioso, mucha de la música instrumental que acompañó al anime por años tuvo una gran influencia, no del género pop, sino de la música instrumental del cine italiano conocido como "***Spaghetti Western***"

Para ser más exactos, nos referimos a películas como ***Por un puñado de dólares*** y ***El bueno, el feo y el malo***, del director **Sergio Leone**, en donde la música corrió a cargo del talentoso compositor musical **Ennio Morricone**, el cual sabia, al igual que los creadores del anime, que una buena instrumentación musical era esencial para ayudar a narrar una gran historia.

Así pues, en los spaghetti western, Morricone creó temas musicales que ayudaron a reconocer cuáles eran los personajes buenos y cuáles los malos, además del constante uso de la guitarra y la trompeta, para dar un gran toque dramático a diversas escenas claves en las películas, además de apoyarse de coros femeninos y masculinos con voces suaves y agudas para resaltar un momento realmente triste o hasta romántico.

Al llegar estas películas italianas a Japón, a finales de la década de los 60´s, los elementos "narrativos musicales" creados por Morricone pronto se integraron a la narrativa del anime nipón y de hecho fueron parte esencial en la musicalización de diversas series hasta mediados de los años 80´s.

Como ejemplo tenemos a ***Mazinger Z***, en donde el gigantesco robot "reemplazaba" al pistolero solitario en diversas escenas de "ocaso", en donde, después de destruir a algún "bruto mecánico" del Dr. Hell, simplemente lo veíamos parado frente a una melancólica puesta de sol, con el inconfundible sonido dramático de una trompeta como única compañía.

El sonido de la trompeta, el silbidito melancólico, incluso la música "triste" de la guitarra, que eran elementos distintivos del spaghetti western, simplemente encajaban muy bien con el tipo de personajes "melodramáticos" que aparecían en el anime nipón de esa época, tales como ***Lupin III*** –en donde incluso había duelos de pistola al estilo "viejo Oeste"– o ***Ashita no Joe***, el cual tenía su propio "silbido triste" –a lo "héroe solitario", muy similar al que acompañaba a los pistoleros de las películas de Sergio Leone–.



TEMAS SHOJO CON UN TOQUE OCCIDENTAL

Pero si bien el anime de acción shonen se influenció bastante del cine italiano de vaqueros, no sólo en lo que se refiere a la música sino incluso en el desarrollo de las escenas de acción, éste no fue el único, pues el género shojo también recibió gran influencia de Europa, no sólo para crear diversos escenarios, sino a la hora de crear temas musicales románticos con influencia de la música clásica de ese continente.

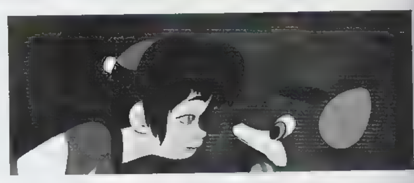
Baste recordar series como ***Candy Candy***, la cual tomaba lugar tanto en la vieja Norteamérica –razón por la cual muchas veces escuchábamos temas de trompeta al estilo spaghetti western– como en el continente Europeo, y es por eso que muchas veces podíamos escuchar temas románticos y dramáticos de violín y uno que otro meloso "corito" que nos hacía recordar los temas creados por compositores de música clásica europea.

La Rosa de Versalles es otra serie shojo que incluso tuvo un mejor uso de temas musicales influidos por la música europea, pues aunque eran creados por compositores japoneses, estos temas tenían una verdadera fuerza dramática, propia de obras clásicas de compositores como **Beethoven** o **Mozart**, los cuales siempre sabían, a través de sus obras musicales, transmitir diversas emociones a las personas.

Las composiciones musicales "estilo europeo" creadas para ***La Rosa de Versalles*** y su fuerza interpretativa sin duda fueron el perfecto marco para momentos históricos como la Revolución Francesa, y otros más íntimos y de corte romántico que involucraban a Lady Oscar.

En el próximo número seguiremos analizando la evolución de la música en el anime y cómo ésta incluso ha llegado a ser el tema más importante en diversas series.

¡OTAKU POR SIEMPRE AKIBAKEI 4EVER!



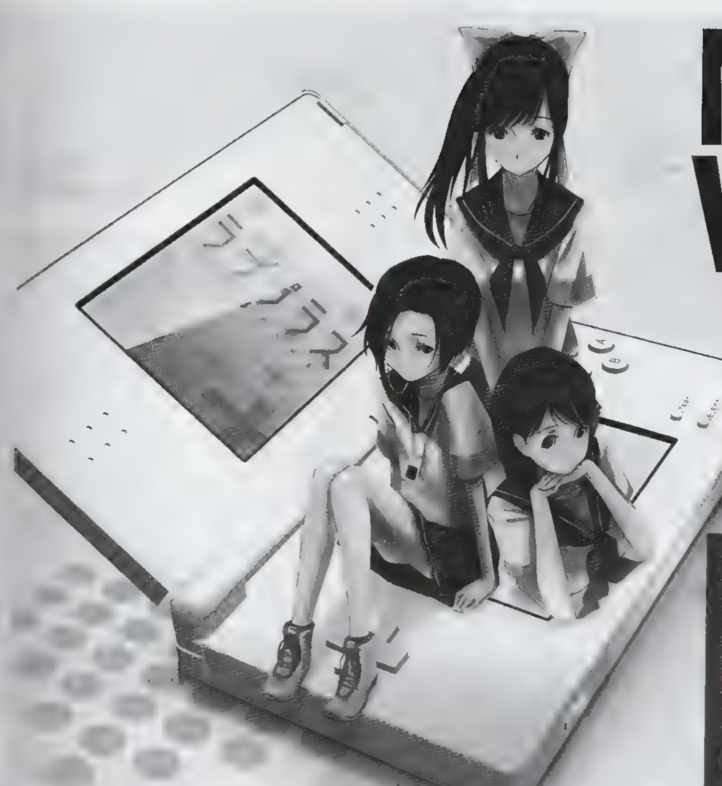




NOVIAZGOS VIRTUALES

¿PODRÍAN CAUSAR LA DESAPARICIÓN DE LA SOCIEDAD NIPONA?

Por Goji



SI BIEN MUCHAS PERSONAS EN JAPÓN CONSIDERAN COMO ALGO GRACIOSO EL QUE EXISTAN CHICOS (Y TAMBIÉN CHICAS) QUE PREFIERAN TENER UN "ROMANCE" CON UN PERSONAJE IMAGINARIO (DE ANIME O VIDEOJUEGOS) A UNA RELACIÓN EN EL MUNDO REAL, LO CIERTO ES QUE ESTA "MODA" SE HA VUELTO UN GRAVE PROBLEMA NACIONAL.

Los noviazgos virtuales, tan de moda actualmente, están preocupando realmente al gobierno nipón el cual, sin exagerar, comienza a verlos como un peligro real que podría llevar incluso a una crisis económica y social en los próximos años.

¿QUÉ ORIGINA ESTA SITUACIÓN?

Los japoneses, ante la incertidumbre de no saber si tendrán un trabajo seguro o por el alto costo que significa mantener una familia, han optado por olvidarse siquiera de tener una relación amorosa que, inevitablemente, los conduciría a casarse.

Los hombres nipones están tan desilusionados de las relaciones con mujeres de carne y hueso que han optado por abstenerse de cualquier interacción con ellas, que no sea la estrictamente necesaria –en el trabajo, la escuela, etc.–, prefiriendo las llamadas "relaciones virtuales" con personajes de anime y de videojuegos que, según ellos, son las "chicas ideales" que desearían tener.

Baste decir que el videojuego de citas conocido como ***LovePlus***, creado por Konami en 2009 y en donde el jugador puede llegar a tener una relación amorosa con tres posibles novias –Manaka, Rinko y Nene–, llegó a vender en el año de su lanzamiento 250,000 copias ¡e incluso algunos jugadores llegaron a "casarse" en la vida real con estos personajes ficticios!



Hablando de "matrimonios virtuales", no podemos olvidar que ya hace algunos años **Taichi Takashita** intentó juntar un millón de firmas para que el gobierno nipón legalizara las bodas entre personajes de anime y personas reales y así poder casarse con Asahina Mikuru del anime ***La melancolía de Haruhi Suzumiya***.

Esta tendencia a preferir personajes ficticios a mujeres reales incluso es tomada muy en serio por compañías de videojuegos y entretenimiento al crear sus juegos de citas, como lo demuestra la encuesta que la compañía Happinet realizó a 500 otakus para saber si preferían a las chicas de carne y hueso o las imaginarias.

Según esta encuesta, 23% prefiere a las chicas 2D (de anime y manga), el 9.6% eligió a las chicas 2.5D (personajes en animación 3D, muñecas, videojuegos e incluso sólo las voces sexis de las seiyuus) y, lo crean o no, el 65.8% aseguró que prefería tener una relación con chicas reales.

¿Y QUÉ HAY DE LAS CHICAS?

Claro que preferir y conseguir son dos cosas distintas, pues aunque pareciera que muchos otakus prefieren a las chicas de verdad, esto no significa que puedan llegar a tener una relación formal con una chica de carne y hueso por varias razones, siendo la principal que muchas chicas no soportan la idea de tener un novio otaku, por considerarlo "raro", al mostrar un "extraño" interés por personajes de anime.

A eso hay que sumar que muchas chicas, al igual que los chicos, ya no encuentran interés en las relaciones reales y de hecho una encuesta reciente demostró que un 46% de la población femenina japonesa, de entre 16 a 24 años, no estaba interesada en el contacto físico con hombres.

Para ser justos, también es cierto que entre las mujeres niponas existe una gran cantidad que prefiere los noviazgos virtuales a los reales, una tendencia que ha ido en aumento con la proliferación de juegos de citas para chicas, en donde pueden escoger un galán a su gusto, eso sin contar con que a últimas fechas ha aumentado la cantidad de animes protagonizados por chicos guapos, tales como ***Kuroko no Basuke*** y ***Free!***

Por si esto fuera poco, muchas mujeres japonesas ahora consideran al matrimonio como un "obstáculo" al desarrollo de sus carreras profesionales, por lo que el casarse ya ni siquiera es considerado por ellas como "la única opción de vida" como lo era para sus madres y abuelas.













EL CAÓTICO EFECTO MARIPOSA

Dicen que cada persona tiene derecho a vivir como quiera, el problema es que, en Japón, las personas que han decidido ya no llevar una vida marital –ya sea porque prefieren tener un noviazgo virtual o una vida profesional activa– en verdad están afectando la "vida" de todo el país.

Una encuesta del 2011 mostró que la tercera parte de la población menor de 30 años nunca ha tenido una relación amorosa.

La disminución de matrimonios en Japón ha traído como consecuencia que en el 2012 nacieran menos bebés que en años anteriores, por lo que justo ahora este país ya tiene una de las tasas de natalidad más bajas del mundo y de seguir así, se calcula que la población de 126 millones de habitantes que tiene Japón actualmente se reducirá un tercio para el 2060.

Esto traerá como consecuencia un aumento en la cantidad de personas de la tercera edad y una disminución de la población joven en etapa laboral, lo cual ciertamente afectará a la economía nipona al carecer de mano de obra disponible.

Esta situación también afectará a las exportaciones de diversos productos japoneses –sobre todo electrónicos– al no contar en el futuro con personas que desarrollen, mejoren y elaboren dichos productos, lo cual ciertamente afectará la demanda mundial, pues Japón es uno de los principales exportadores de productos electrónicos, lo cual, afectaría a largo plazo incluso a la economía global.

¿Todo esto sólo porque los japoneses prefieren tener un noviazgo virtual en vez de uno real? Puede parecer exagerado, pero las cifras no mienten, además, hablando sinceramente, ningún personaje animado, por adorable que sea, nunca podría sustituir una relación amorosa en la vida real.

IREZUMI

EL ARTE DEL TATUAJE JAPONÉS

Por Arthur Wolf

CUANDO HABLAMOS DE TATUAJE JAPONÉS INEVITABLEMENTE PENSAMOS EN ÉSTE COMO SÍMBOLO DEL MUNDO CRIMINAL DE LOS YAKUZAS, YA QUE ESTOS MAFIOSOS NIPONES SIEMPRE SON IDENTIFICADOS POR SUS CUERPOS TATUADOS CON CAPRICHOSAS Y HERMOSAS FIGURAS.



Sin embargo, el arte del tatuaje nipón va más allá de la connotación negativa que le ha dado la mafia japonesa en estos tiempos, como veremos a continuación.

DENTRO DE LA PIEL

Al arte de tatuar la piel se le conoce popularmente como ***irezumi***, que significa literalmente "insertar tinta", aunque los maestros tatuadores –conocidos como ***horishi***– y que se consideran a sí mismos como artistas, se refieren a este arte como ***oukoshisei*** o tatuaje como expresión artística.

Los horishi llaman ***tebori*** (esculpir a mano) a la técnica de insertar tinta en la piel de forma artesanal, en una forma similar a la que los talladores de madera (xilógrafos) crean sus imágenes, usando un cincel de madera, el cual tiene 12 pequeñas y afiladas agujas a través de las cuales insertan –tallando– en la piel la ***tinta nara*** negra, que se volverá verde-azulada al entrar en contacto con la epidermis.



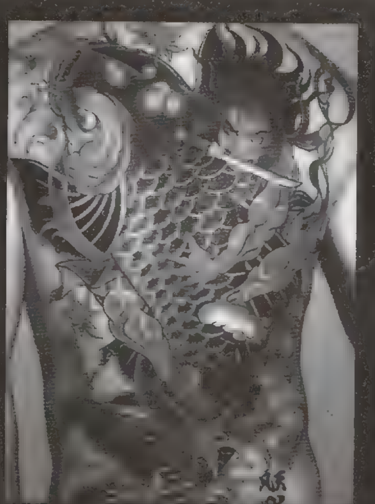
Si bien no se tienen registros exactos de cuándo los japoneses comenzaron a tatuar sus cuerpos con fines decorativos y rituales, muchos estudiosos afirman que este tipo de prácticas inició en la era paleolítica, para ser más exactos, en el periodo Jomon Jidai, hace más de 10000 a.C.

En excavaciones arqueológicas de esa época se han encontrado figuras de barro, llamadas [redacted] corporales, que muchos investigadores afirman son representaciones de tatuajes rituales.

Es durante el período Yayoi Jidai (300 a.C.-300 d.C.) que se comienza a tener registros más exactos sobre el tatuaje como elemento ritual y decorativo en las tribus nómadas de Japón, que incluso usaban los tatuajes como símbolo de estatus social.

Estos registros sobre los primeros tatuajes en Japón se lograron gracias a los visitantes chinos, interesados en la naciente cultura nipona y, dicho sea de paso, fueron los mismos chinos quienes contribuyeron a que el pueblo nipón viera el tatuarse como una "práctica negativa", esto debido a la creencia de los chinos sobre tratar al cuerpo como un templo inviolable, por lo que veían el ritual nipón del tatuaje como una "práctica barbárica".





DE ADORNO A CASTIGO

En el periodo Kofun Jidai (300 d.C.-600 d.C.) el tatuaje aún era considerado en algunas regiones de Japón como un símbolo de estatus y adorno decorativo. Sin embargo, el poderoso Clan Yamato –establecido en la región de Kansai– comenzó a usar el tatuaje como símbolo de castigo contra rebeldes y criminales, "marcándolos" con símbolos tatuados en las partes más visibles de su cuerpo y que los señalarían de por vida como traidores y ladrones.

La era Edo (1603-1867) fue determinante para la evolución del arte del tatuaje, que comenzó a conocerse como irezumi, y aunque en muchas partes de Japón aún era usado para castigar a los criminales, en la antigua Edo y otras ciudades comenzó a usarse el tatuaje nuevamente como adorno estético y símbolo de estatus social.

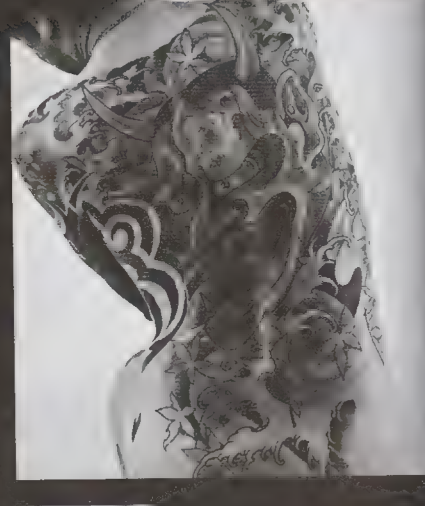
Esto se debió, en gran parte, a la creciente popularidad de la novela china ***Suikoden***, cuyas ilustraciones en xilografía (tallado en madera) mostraban a hombres fuertes y valientes, cuyos cuerpos eran adornados con diversos y hermosos paisajes y seres mitológicos.



Muchas personas que querían verse tan "imponentes" como estas imágenes xilográficas comenzaron a acudir a los talleres de los maestros talladores, quienes tatuaban diversas imágenes en sus clientes usando –de forma inevitablemente dolorosa– los mismos instrumentos con los que creaban sus obras talladas en madera y pronto muchos de estos maestros xilógrafos pasaron a ser conocidos como maestros tatuadores o horishi.











UN ARTE EN CRISIS

Sin embargo, a pesar de su belleza estética, el arte del irezumi se consideró como una práctica criminal durante la restauración Meiji, a mediados del siglo XIX, pues Japón quería dar una imagen más "limpia" a los visitantes extranjeros, muchos de los cuales, irónicamente, visitaban Japón para poder obtener uno de esos hermosos tatuajes que se habían vuelto tan populares en el mundo entero.

Después de la Segunda Guerra Mundial el arte de tatuar se volvió legal nuevamente, sin embargo, debido a que los ***yakuza*** comenzaron a usar tatuajes, para poder distinguir sus clanes unos de otros, la imagen del irezumi como un arte sólo para criminales quedó impresa en la mentalidad nipona –y del mundo– por décadas.

Qué irónico que un arte que se usó en el pasado como castigo para avergonzar a los criminales ahora lo usaban los mismos criminales como símbolo de orgullo y distinción.

El desprestigio de los tatuajes tradicionales japoneses ha sido tal que en muchos locales como gimnasios, baños públicos y aguas termales se prohíbe la entrada a personas tatuadas, por considerarlas parte del mundo criminal. Incluso en el 2012 el Mayor de Osaka, **Toru Hashimoto**, lanzó una "campaña antitatuaje" en donde los empleados que tuvieran tatuajes debían removerlos de su piel o renunciar a sus trabajos.

Actualmente, en Japón, sólo existen aproximadamente 300 horishi o maestros tatuadores certificados, según afirma **Kunihiro Shimada**, presidente del Instituto de Tatuaje Japonés, esto debido a la gran proliferación de "tatuadores modernos" que prefieren tatuar con maquinaria moder a y no al "estilo tradicional", el cual, dicho sea de paso, u verdadero maestro tatuador nunca termina de aprender.

¿Quiere esto decir que pronto veremos desaparecer una de las expresiones artísticas más bellas que han salido del País del Sol Naciente?

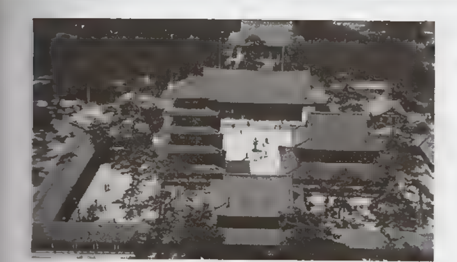


HOURYUUJI

UN TESORO VIVIENTE

Por Nozomu Rodríguez

HOY VAMOS A RECORRER (AL MENOS CON LA IMAGINACIÓN) UNO DE LOS LUGARES TURÍSTICOS MÁS REPRESENTATIVOS DE TODO JAPÓN. SE TRATA DE UN TEMPLO BUDISTA, EL CUAL SE HA CONVERTIDO EN EL EMBLEMA DE LA PREFECTURA DE NARA.







Si deseas conocer un pedacito más de aquella tierra mágica que tanta curiosidad nos despierta, te sugerimos que nos acompañes en este fantástico viaje hacia el otro lado del mundo.

UN PALACIO EN MEDIO DEL SILENCIO

El templo Houryuuji está compuesto de varios hermosos edificios que juntos forman uno de los centros más importantes de la religión budista y atraen anualmente a decenas de miles de visitantes, tanto nacionales como extranjeros.

Este bello complejo está situado en el pequeño y tranquilo pueblo de Ikaruga, el cual se encuentra al norte de la prefectura de Nara. Dicho pueblo se caracteriza por la gran tranquilidad que se respira al recorrer sus calles y por estar rodeado de bellos paisajes naturales.

A pesar de que el Japón actual se caracteriza por su ajetreada vida urbana, la ciudad donde esta joya arquitectónica se encuentra ofrece a sus visitantes un ambiente relajado y lleno de aire puro, ideal para que los turistas puedan olvidarse, aunque sea por un momento, de la rutina de la vida diaria.

El Houryuuji está dividido en dos grandes partes: el área oeste y el área este. En la primera se halla la atracción principal de este lugar sagrado, la enorme pagoda de cinco pisos, la cual se eleva por encima del resto de los edificios de la ciudad; mientras tanto, en la otra parte del complejo, se encuentra un seminario al que asisten aspirantes a monjes budistas, dispuestos a emprender su camino a la iluminación.



UN GIGANTE MUY JOVEN

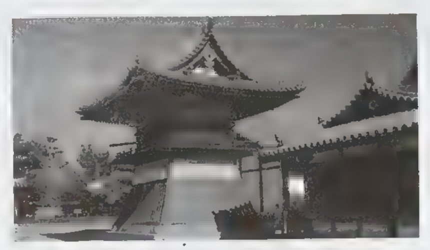
La gran pagoda de Houryuuji cumplió, en este año, 1,408 años de edad, lo cual la convierte en el edificio de madera más antiguo del mundo. Actualmente, esta construcción forma parte de los Siete Grandes Templos de Japón.

La importancia de esa hermosa torre no ha pasado desapercibida para el resto del mundo, muestra de ello es el hecho de que la UNESCO la nombró, en 1993, junto con otro templo llamado ***Hokkiji***, patrimonio de la humanidad.

La pagoda comenzó a construirse a finales del siglo VI, bajo las órdenes del príncipe **Shoutoku**, quien planeaba construir un templo en honor de Yakushi Nyorai, considerado como el Buda de la salud y la sanación, así como de su propio padre, el emperador **Youmei**, quien murió antes de que la obra estuviera completa.

Este edificio consta de cinco pisos y tiene una altura de 32 metros y medio, por lo cual es visible desde puntos bastante lejanos de la ciudad de Ikaruga. La pagoda está diseñada para ser apreciada desde fuera, por lo que la entrada a su interior está estrictamente prohibida para los visitantes.

Evidencias arqueológicas recientes sugieren que la construcción podría ser, en realidad, una reconstrucción, ya que relatos de la época cuentan que la torre original se derrumbó durante un incendio en el año 670 y que la pagoda actual fue terminada a principios del siglo VIII, casi 100 años después de la muerte del príncipe.







EL TEMPLO Y EL "SALÓN DE LOS SUEÑOS"

Contrario a lo que mucha gente que visita el Houryuuji cree, el templo no se encuentra dentro de la pagoda, sino en un edificio vecino, llamado ***Kondou***. Esta construcción, de sólo dos pisos de altura, alberga, además del templo principal, una bella colección de murales.

Dichos murales, desgraciadamente, tuvieron que ser reemplazados por reproducciones, ya que, en el año de 1949 un incendio terminó con la planta baja del edificio, lo cual fue una gran pérdida para la cultura del mundo entero.

En el lado este del complejo se encuentra, además del seminario para monjes budistas, una curiosa construcción, llamada ***Yumedono*** o "salón de los sueños". La leyenda cuenta que el mismo príncipe Shoutoku solía meditar dentro de esta habitación y que, un día, durante una de sus largas sesiones de reflexión, el mismo Buda se le apareció en ese preciso lugar. A partir de entonces, se dice que el espíritu del monarca descansa en ese salón, el cual está abierto para todo público.

Así como los murales del templo son considerados tesoros nacionales, otro objeto de suma importancia reside dentro del Salón de los Sueños. Se trata del ***Kudara Kannon***, una estatua de madera de más de dos metros de altura que representa a la deidad budista, Guanyin. El origen de esta escultura es desconocido, sin embargo, ocupa un lugar entre las obras más valiosas del arte japonés antiguo, ya que su estilo es único entre las creaciones de la época.

Junto al Yumedono se halla otra parte del templo a la que los turistas no tienen permitido el paso, que es el lugar donde los monjes comen, duermen y estudian.



UN PUEBLO LLENO DE ATRACCIONES

Aunque Ikaruga es una ciudad bastante reducida, tanto en superficie como en número de habitantes, es uno de los centros turísticos más visitados de toda Nara. Esto es comprensible, pues ofrece, además de sus bellos templos, muchas otras atracciones para los turistas.

El pueblo carece de grandes hoteles lujosos, a diferencia de otras ciudades de la prefectura. En su lugar, Ikaruga cuenta con numerosos ***ryoukan***, que son posadas tradicionales donde uno puede disfrutar de su viaje al puro estilo oriental.

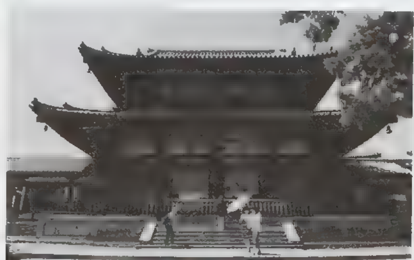
En ellos, los turistas pueden saborear una amplia selección de platillos típicos de la cocina nipona, relajarse con un baño de agua caliente o descansar en un bello jardín con estanques de peces de colores.

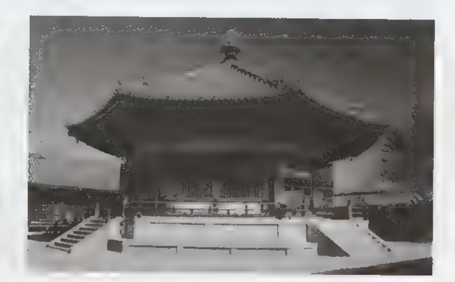
Las calles de la ciudad son angostas y no muy transitadas por vehículos, lo cual las hace óptimas para poder ser recorridas a pie. En ellas se pueden encontrar un sinnúmero de restaurantes que ofrecen una gran variedad de sabores y aromas para los que buscan una auténtica experiencia culinaria japonesa.

El pueblo está rodeado de bellos bosques de arce, cuyas ramas protegen a los paseantes del sol del verano y, durante el otoño, cambian de color y forman gruesas capas de hojas secas, lo cual, combinado con la belleza de los muchos puentes que cruzan el río Yamato, conforma un paisaje digno de una postal.

Otros lugares de interés dentro de los límites de esta pintoresca población son: la pagoda del templo Hokkiji, un edificio de menor altura (pero de igual belleza) que el antes mencionado, el antiguo palacio imperial y la gran tumba de Fujinoki.

Si algún día tienes la fortuna de visitar esta región de Japón, no puedes perder la oportunidad de disfrutar cada una de las maravillas que el circuito de Houryuuji tiene para ti.





KOTATSU

TU MEJOR AMIGO DURANTE EL INVIERNO

Por Nozomu Rodríguez



SEGURAMENTE HABRÁS VISTO, EN ALGUNA SERIE DE ANIME, QUE LOS PERSONAJES SE REÚNEN, SENTADOS SOBRE COJINES, ALREDEDOR DE UNA MESA BAJITA CUBIERTA CON UNA MANTA. POR SUPUESTO, ÉSTA NO ES UNA DE LAS MUCHAS EXCENTRICIDADES A LAS QUE LOS JAPONESES NOS TIENEN ACOSTUMBRADOS, SINO UNA PRÁCTICA MUY COMÚN EN LA GRAN MAYORÍA DE LOS HOGARES DE ESE PAÍS.



Hablamos del ***kotatsu***, un ingenioso aparato que ayuda a los habitantes del País del Sol Naciente a mantenerse tibios durante el invierno. Este aparato está compuesto de una mesita con una parrilla eléctrica y una colcha integradas.

Los kotatsu son tan famosos en Japón debido a que allá las temperaturas suelen ser extremas, es decir que, mientras en verano el calor es insoportable, durante el invierno el frío cala hasta los huesos. Además de que la mayoría de las casas en aquellos lares carece tanto de calefacción como de aire acondicionado.

UNA TRADICIÓN CENTENARIA

A pesar de que la idea de un sistema portátil de calefacción suena de lo más moderna, lo cierto es que, desde el siglo XIV (¡100 años antes del descubrimiento de América!) los hogares japoneses ya contaban con esta maravilla tecnológica.

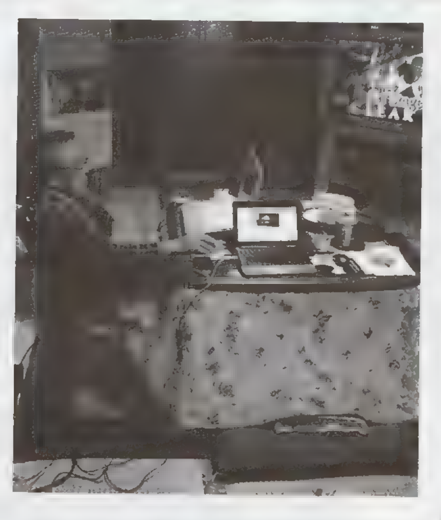
Los primeros kotatsu surgieron cuando a algún genio se le ocurrió colocar una mesa cubierta con una cobija encima de un ***irori*** (que es algo así como una chimenea tradicional, alrededor de la cual los antiguos habitantes del Japón solían sentarse para comer). 300 años más tarde, alguien tuvo la gran idea de volver portátil este invento colocando carbón encendido dentro de una olla o charola, la cual era situada debajo del kotatsu.



En la actualidad, la mayoría de estos aparatos es alimentada por electricidad, aunque, en algunas casas (sobre todo las que tienen un estilo más tradicional) aún se pueden encontrar kotatsu que funcionan a base de carbón. La madera suele ser el material favorito de los fabricantes a la hora de producir este curioso mueble. Sin embargo, también se pueden encontrar kotatsu hechos de plástico, los cuales resultan muy prácticos y ligeros, pues, una vez que la nieve del invierno se ha derretido, éste puede guardarse fácilmente en el clóset.









CALOR DE HOGAR

Si le preguntas a un japonés qué siente al escuchar la palabra kotatsu, seguramente te responderá que vienen a su mente cálidos recuerdos de largas charlas familiares alrededor de esta mágica mesita.

Esto es normal, ya que, durante el invierno, los nipones suelen pasar las tardes reunidos con sus parientes o amigos resguardándose del frío sentados frente a un kotatsu, mientras disfrutan de una rica comida, una bebida caliente y un buen programa de televisión.

Este aparato también les ofrece un estupendo lugar para tomar una rica siesta, a pesar de que se cree que esta práctica provoca que la gente pesque un resfriado debido al cambio de temperatura. Por supuesto, no sólo los seres humanos gozan de los beneficios de este gran invento, pues es común ver a las mascotas acurrucarse debajo de él para dormir a pierna suelta por varias horas.

Así como en nuestro país el aroma a ponche caliente y carbón encendido nos indica que el invierno se acerca, en Japón, ver un tazón repleto de mandarinas colocado sobre un kotatsu es una señal de que es momento de sacar bufandas, chamarras y gorros del ropero, pues esa época del año está por llegar.

UN PERSONAJE RECURRENTE

Seguramente habrás visto más de una escena dentro de una serie de anime en la que un kotatsu y un tazón de mandarinas forman parte del escenario.

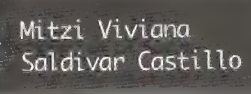
Si eres fan de ***Hetalia***, probablemente recordarás que es alrededor de este mueble donde Japón, Alemania e Italia firman su pacto tripartito. Si, por otra parte, disfrutaste de ***Ouran High School Host Club***, vendrá a tu memoria la obsesión del gracioso y elegante Tamaki con este artefacto.

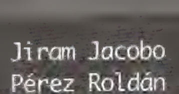
Otro personaje que parece estar enamorado de los kotatsu es la tierna Yui, de la serie ***K-ON!***, a quien le encanta pasar horas recostada bajo uno de ellos, afición que comparten Shito y Zero, los felinos protagonistas de ***Kotatsu Neko***.

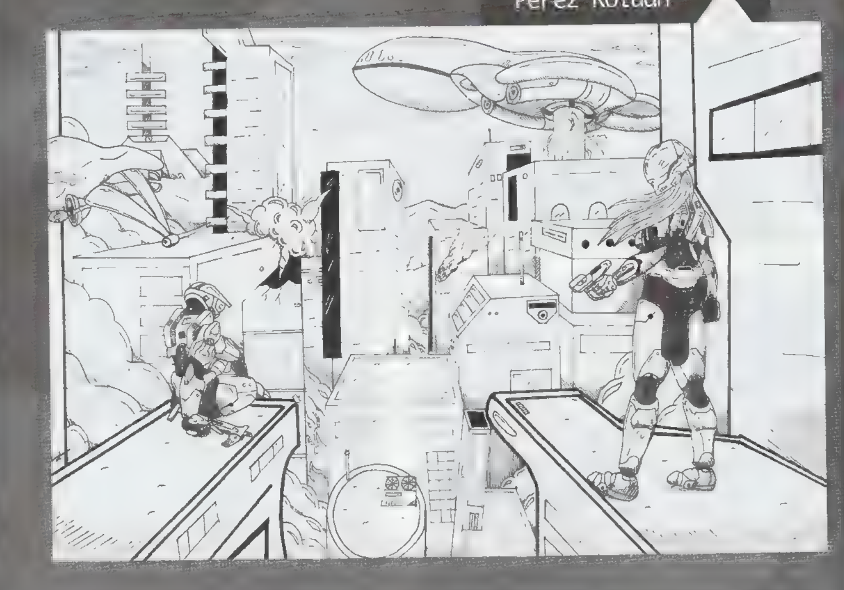
Ya sea que tengas pensado mudarte a Japón, o que simplemente quieras adornar tu habitación al estilo oriental, un kotatsu siempre llenará el salón en el que se halla de una sensación de calor, cariño y familiaridad, además de que es una pieza que combina a la perfección con cualquier decoración.

EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL





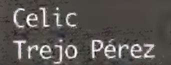






Celic
Trejo Pérez







SHIZORA NO MEMORIA
Favorite, Crossnet/2009
CONEXIÓN
MANGA


MANGA
DRAGON BALL Z: FUKKATSU NO F
© Akira Toriyama/Toei Animation

Dragon Ball Z: FUKKATSU NO F

UN PODEROSO ENEMIGO REGRESA DEL MÁS ALLÁ

Alex R.

ETERNOS FANÁTICOS DE LAS BATALLAS ÉPICAS, FIELES SEGUIDORES DE GOKU Y SU LINAJE DE GUERREROS DORADOS. SI VIERON *DRAGON BALL Z: LA BATALLA DE LOS DIOSES*, Y SE PREGUNTARON QUÉ HABRÍA DESPUÉS DE ELLA, NO ESPEREN MÁS, PUES PARA DELEITE DE TODOS LLEGA A LOS CINES DEL MUNDO LA QUE PODRÍA SER LA PELÍCULA DEL AÑO, ME REFIERO A *DRAGON BALL Z: FUKKATSU NO F* (LA RESURRECCIÓN DE FREEZER).

Si bien, la franquicia de ***Dragon Ball*** siempre ha sido bien recibida por sus fans alrededor del mundo, su última película, ***La Batalla de los dioses***, más allá de significar el regreso de su historia favorita, significó el regreso de **Akira Toriyama**, su creador, quien retomó a su hijo pródigo y lo dotó de una historia original, situada en la cronología que bien debió seguir al terminar ***Dragon Ball Z***.

La Batalla de los dioses sirvió como entremés para mostrarnos que el universo de ***Dragon Ball*** es infinito y que ahora que Toriyama había retomado la batuta lo más lógico era continuar con la historia de los Guerreros Z, trayendo tramas originales al mercado. La duda sólo quedaba en el cómo, pues inmediatamente la Internet se llenó de un montón de especulaciones que "aseveraban" que una nueva saga animada vería la luz muy pronto.





La cinta contó con un preestreno a nivel mundial de la mano de FUNimation Entertainment y Toei Animation en el Egyptian Theater de Los Ángeles, California, el pasado 11 de abril. El filme fue exhibido al público estadounidense en su idioma original y con subtítulos en inglés.

R DE RESURRECCIÓN

Para comenzar de todo, muy poco tiempo después se anunció que ***Dragon Ball*** no tendría una nueva serie animada, sino una película que traería de vuelta al reparto más entrañable de la franquicia, al tiempo que confrontaba a sus protagonistas con uno de los villanos más terribles que pudo haber existido en su universo: Freezer.

Y aquí es donde nos preguntamos: ¿cómo es posible que Freezer sea el villano protagonista de esta nueva entrega, si Goku y Trunks del futuro lo hicieron –literalmente– pedacitos? Pues bien, como parece ser que éste es el año de la resurrección de los muertos para Toei Animation (***Saint Seiya: Soul of Gold***), ***Dragon Ball*** no se queda atrás y de mano de Toriyama nos presenta un filme cuyo tema principal es precisamente éste.

La noticia de la nueva película ***Dragon Ball Z: Fukkatsu no F***, así como su fecha de estreno en cines japoneses (18 de abril de 2015) se reveló mediante la revista ***V Jump*** de Shueisha en su número de enero del presente año. Sin embargo, los datos más importantes vinieron de mano del mismísimo Toriyama, quien en una entrevista exclusiva reveló unas cuantas noticias relevantes concernientes a su creación.

Fukkatsu no F (o ***R de resurrección*** en español), está basada en una historia original de Akira Toriyama, misma que contó con su guion y diseño de personajes, dejando la dirección a cargo de **Tadayoshi Yamamuro**, quien ya había dirigido la animación de ***Dragon Ball Z*** en el pasado. La *F*, como bien pudieron imaginar sus fans, se refiere a Freezer, quien protagonizó la entrega junto a Goku y los Guerreros Z. Un dato curioso al respecto es que a Toriyama se le ocurrió nombrar así a su película, inspirado por la canción *F* de la banda **Maximum The Hormone**, misma que formó parte de la banda sonora de la película como una ***insert song*** utilizada en una de las batallas.

La parte musical quedó a cargo de **Norihito Sumitomo**, mismo que fue apoyado por las chicas de la agrupación idol **Momoiro Clover Z**, encargadas de fraguar el revitalizante y enérgico tema principal de la cinta. Aunque su participación no sólo se limitó a este rubro, pues también colaboraron como seiyuus invitadas, dando vida a los ángeles del infierno (cada uno de ellos con el color representativo de cada una de las chicas). Esta noticia se dio a conocer mediante una rueda de prensa en la que las integrantes de la agrupación posaron para una fotografía junto a **Masako Nozawa**, legendaria seiyuu que da vida al saiyan por antonomasia.

Hay que destacar que los seiyuus partícipes de esta película son los mismos que han colaborado en anteriores entregas de la saga, siendo las dos nuevas y únicas inclusiones las de **Shiro Saito** como Sorbet y **Kazuya Nakai** como Tagoma, nuevos personajes creados por el maestro Toriyama.

DOS PODEROSOS ALIADOS

Sin duda, dos de los más grandes aliados de esta entrega cinematográfica fueron la mercadotecnia y el ***merchandising***. De entre las estrategias que destacan, se encuentra la creación del blog oficial "administrado" por Bulma, quien día a día se dedicó a colgar mensajes de los personajes, el equipo de producción y el reparto, acompañados de ilustraciones. La cuenta regresiva para el estreno de ***Fukkatsu no F*** comenzó 59 días antes del estreno de la película, una fecha bastante ingeniosa pues 5-9 en japonés se lee como "***Go-ku***".

Pero si de campañas publicitarias hablamos, hay que destacar la que fraguaron de manera colaborativa Toei y la marca Mets, quienes presentaron dos comerciales para la televisión japonesa, en los que pudimos ver a los Guerreros Z y Freezer bailando al ritmo de una pegajosa canción que sirvió de promoción para las bebidas y el filme.

Por si todo esto fuera poco, el filme cuenta con una adaptación al manga de tres capítulos, misma que dio inicio el pasado 21 de febrero de mano de la revista *V Jump* de Shueisha. El encargado del arte fue el mangaka Toyotaro.

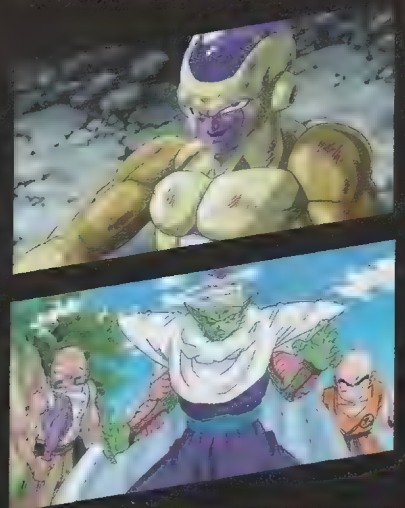
En cuanto a mercancía exclusiva, claro que la película vino acompañada de un sinnúmero de artículos, por lo que algunos de los afortunados asistentes a las salas de cine en Japón recibieron extras, tales como el ***Toriyama Akira Kakioroshi Kyakuhon Kanzen Shuroku JC Sai 'Kami' Kan Dragon Ball Maki 'F'***, libro que contiene el scrip completo de Toriyama para el filme, así como diseños, textos y materiales de producción del mismo; una tarjeta de Goku o Vegeta para el arcade ***Dragon Ball Heroes*** y un certificado ***"Menkyo Kaiden! 5 Dai Dragon Ball Game Chou Senshi***





Tal y como los numerosos fans del ejército Toriyama esperaban, y después de 18 años de ausencia, *Dragon Ball* contará con una nueva serie televisiva, intitulada *Dragon Ball Super*. Se planea que esta entrega comience su emisión en algún momento del mes de julio de este mismo año, con un guion original de Toriyama y bajo la dirección de Kimitoshi Chioka.

Ninteishou!" con códigos para descargar material exclusivo de la película en 5 juegos de la franquicia (estos curiosos regalos sólo estuvieron disponibles para el primer millón y medio de fans que asistieron a las salas cinematográficas). Así mismo, no podían faltar los artículos exclusivos para aquellos afortunados que consiguieron boletos en preventa, mismos que se llevaron un llavero de colección con la imagen de Goku o Freezer. El costo de estas entradas osciló entre los 1,400 y 2,100 yenes, dependiendo si se trataba de una entrada sencilla o doble.

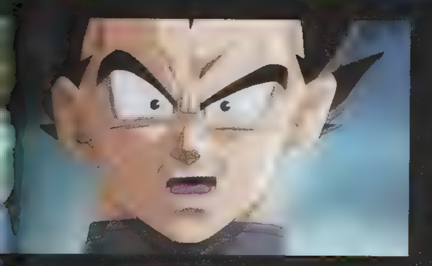


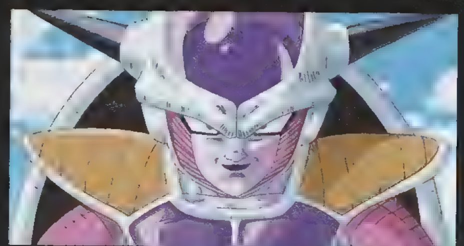
POLÉMICA AZUL Y ORO

Uno de los aspectos que más causaron revuelo y cautivaron la atención de los fans fue respectivo a la nueva imagen de los personajes principales de esta entrega fílmica: Freezer, Goku y Vegeta, quienes, para variar un poco, aparecieron con nuevas formas de combate, mismas que han causado gran impacto entre los fans alrededor del mundo.

Una de las apariencias más "[illegible]" fue la de Freezer. El villano de esta historia contó con una nueva transformación acorde al nuevo nivel que adquirió como peleador –Freezer Gold–. Aunque era de esperarse una sorpresa de este tipo, muchos de los fans mostraron su descontento respecto a la misma, que tacharon de "errónea"; sin embargo, según el mismo Toriyama, esta nueva evolución refleja el cambio que ha tenido este personaje a raíz de su resurrección y posterior entrenamiento fuera de la Tierra. Esta nueva forma, cuya principal característica es su intenso color dorado, literalmente ha sido motivo de discusión en los foros respecto al tema, en donde los participantes se dividen casi al 50% en su opinión –a favor o en contra–.

Pero si el asunto respectivo a Freezer Gold ha sido relevante, más aún lo ha sido lo correspondiente a la última transformación de Goku y Vegeta: la forma Super Saiyan God Super Saiyan, cuyo característico cabello color azul celeste ha sido motivo de grandes especulaciones a raíz del lanzamiento de unas figuras de colección con motivo del estreno de esta última entrega cinematográfica, con el cual sólo quedaba confirmar el porqué de esta transformación y si los dos máximos representantes de la misma gozarían de los beneficios de ésta.







La nueva forma Super Saiyan God Super Saiyan de Goku estará disponible en el game *Dragon Ball Z: Extreme Butoden*, para todos aquellos gamers que deseen probar las nuevas habilidades de Goku en este nivel de pelea, todo esto según informó la revista *Jump*.

EL MAL AMENAZA LA TIERRA

Si hablamos de ***Dragon Ball*** debemos asumir que siempre salen a la luz polémicas, descontentos y un sinnúmero de noticias –ciertas o falsas– acerca de la franquicia; pero más allá de las discusiones en internet sobre si a los fans les gustó o no la nueva imagen de Freezer o las especulaciones sobre la nueva transformación de Kakaroto, la pregunta en el aire es ¿qué podremos ver en ***Fukkatsu no F***? La respuesta es una película en la que la acción es parte fundamental, el poder un medio para trascender y la unión el arma definitiva en contra de cualquier villano. Y claro, el regreso de todos aquellos personajes de antaño que por años han luchado al lado o en contra de Goku.

Es cierto, Freezer resucita en esta entrega con la ayuda de sus secuaces y las esferas del dragón; el cómo les corresponde a ustedes averiguarlo, pues si ahondamos más en el tema estaríamos spoilereando a todo digno fan de ***Dragon Ball*** y créanme cuando les digo que vale la pena ver esta cinta, pues las escenas de acción y batalla los dejarán boquiabiertos (el mismo Toriyama, en una entrevista, dijo que la principal característica de esta entrega serían sus increíbles escenas de acción –mismas que omitió en ***La batalla de los dioses***–).

Además, nos enteraremos de lo que ha sucedido en la vida de los Guerreros Z en últimas fechas, y veremos de nuevo en la pantalla a nuestros personajes consentidos, con nuevos poderes, características y hasta apariencias y profesiones (si no me creen pregúntenle a Krillin), pero siempre dejando el corazón en cada batalla con tal de defender el



planeta que les ha visto crecer y desarrollarse a lo largo de sus vidas (yo en lo personal me conformo con que Krillin no muera de nuevo).

La cinta, que en su primer fin de semana en Japón recaudó nada más y nada menos que aproximadamente 960 millones de yenes, y superó a ***Fast & Furious 7*** –siendo éste el único país en que la cinta de **James Wan** no quedó en la primera posición de ventas–, también registró un 40% más de ventas sobre ***La batalla de los dioses***, considerándose así como un éxito rotundo en su país de origen.

En México su estreno está programado para el 19 de junio en salas cinematográficas nacionales, con doblaje al español latino (algo que ansiamos locamente).

Sin duda tienes que ver ***Dragon Ball Z: Fukkatsu no F***. ¿Te perderás esta batalla épica?



FICHA TÉCNICA

IDEA ORIGINAL, GUION Y DISEÑO DE PERSONAJES: Akira Toriyama
DIRECCIÓN: Tadayoshi Yamamuro
MUSICALIZACIÓN: Norihito Sumitomo
DIRECTOR CGI: Kai Makino
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Yousuke Motoki
EFECTOS ESPECIALES: Naotake Oota
PRODUCCIÓN: Toei Animation

SEIYUUS:

GOKU: Masako Nozawa
VEGETA: Ryo Horikawa
GOHAN: Masako Nozawa
PICCOLO: Toshio Furukawa
KRILLIN: Mayumi Tanaka
TENSHINHAN: Hikaru Midorikawa
MAESTRO ROSHI: Masaharu Satou
BULMA: Hiromi Tsuru
VIDEL: Yuko Minaguchi
ANDROIDE NO 18: Miki Itou
BILLS: Kouichi Yamadera
WHIS: Mazakazu Morita
EL PEZ ORÁCULO: Shoko Nakagawa
PILAF: Shigeru Chiba
SHU: Tessho Genda
MAI: Eiko Yamada
FREEZER: Ryusei Nakao
SORBET: Shiro Saito
TAGOMA: Kazuya Nakai





Chikao Ootsuka

UNA VIDA DEDICADA AL ANIME

Por Nozomu Rodríguez

A comienzos de año el mundo del anime se estremeció. Había muerto una de las figuras más representativas del mundo de la actuación de voz (seiyuus).



Chiako Ootsuka
5 de julio de 1929 - 15 de enero de 2015

Hablamos de **Chikao Ootsuka**, uno de los más talentosos y longevos seiyuus de la Historia de la animación japonesa, quien dejó de existir a los 85 años de edad en el suburbio de Shinjuku, víctima de una enfermedad cardiaca.

A manera de homenaje a uno de los pioneros en el arte de dar voz a los personajes que por años nos han brindado horas de emoción y diversión, en esta ocasión recordaremos la trayectoria de este inigualable actor.

EL INICIO DE UNA LARGA CARRERA

Chikao Ootsuka nació el 5 de julio de 1929 en Tokio. Desde pequeño siempre estuvo rodeado de arte, pues su padre ya gozaba de cierta fama como escultor cuando él nació. Su complexión débil y enfermiza lo alejó en sus primeros años de vida de actividades físicas, por lo cual desarrolló un gran gusto por la lectura, afición que le hizo descubrir a temprana edad su verdadera vocación, la actuación.

Después de graduarse de la preparatoria, su destino parecía estar en la Escuela de Bellas Artes de Ueno. Sin embargo, tras asistir a una función en el recién inaugurado teatro de Shinjuku, el joven Ootsuka decidió dejar de lado las expectativas de su padre y convertirse en actor en vez de artista plástico.

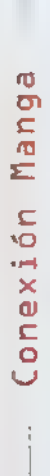
Esta decisión le trajo incontables problemas, ya que, en un Japón asediado por la Segunda Guerra Mundial, encontrar trabajo como actor era una tarea muy difícil. Sin embargo, Chikao no se dio por vencido y, trabajando de vez en cuando en obras de teatro o en radionovelas, logró sacar a flote su carrera artística.

En la década de los cincuenta, tras haber pasado tiempos difíciles, el señor Ootsuka comenzó a aparecer en distintas telenovelas de la televisión japonesa, primero como extra y más tarde como narrador.

NACE UNA LEYENDA

En 1963, inició una nueva era para la industria del entretenimiento, ya que con el estreno de ***Tetsuwan Atomu*** (mejor conocido en Latinoamérica como ***Astroboy***), también se inauguró la época del anime. Naturalmente, Chikao Ootsuka, cuya voz ya era reconocida en todo Japón, estuvo ahí para ver nacer este nuevo arte.

A partir de entonces, el actor se convirtió en un ícono del doblaje, pues durante las décadas de 1970 y 1980 fueron pocas las series animadas en las que no participó.





La lista de animes en los que ha prestado su voz es sumamente larga. Sin embargo, son tres los personajes con los que Ootsuka es identificado hasta nuestros días. El primero de ellos es el malvado Capitán Garfio, papel que interpretó en la serie animada ***Las aventuras de Peter Pan***, así como en la saga de videojuegos ***Kingdom Hearts***. El segundo rol por el que es más recordado este actor es el del asesino Tao Paipai, en ***Dragon Ball***, mientras que el tercero es el eterno enemigo de Sonic, el Dr. Eggman.

Entre otros personajes a los que Ootsuka dio vida, se encuentran Apocalymon, en ***Digimon Adventure***, Lord Mallory en ***Full Metal Panic!***, Arthur Hellsing, en ***Hellsing*** y el mismísimo rey de los piratas, Gol D. Roger, en ***One Piece***.

Obviamente, el talento de este gran seiyuu no se limitó a la pantalla chica, pues también participó en el doblaje al japonés de incontables películas de Hollywood. En este campo, Chikao es recordado como la voz de **Charles Bronson**, a quien interpretó en más de 20 ocasiones.

Este artista también dio vida a varios personajes de videojuegos. En esta categoría se encuentran Big Boss, de la saga de ***Metal Gear***, Jinpachi, de la franquicia ***Tekken***, Maxwell, de la serie ***Tales of Xillia*** e, incluso, el rechoncho y bigotón Wario en algunos juegos y varios comerciales para TV de Nintendo.

Su último trabajo se dio en la serie animada ***Future Card Buddyfight***, la cual se estrenó en 2014, año en el que Ootsuka recibió el premio al mérito en la entrega anual de galardones de animación de la ciudad de Tokio.

UN TALENTO INOLVIDABLE

Su hijo, el también actor de doblaje, **Akio Ootsuka**, no es el único que ha quedado huérfano, pues, tras su partida, cientos y cientos de personajes de las series que más amamos han perdido su voz.

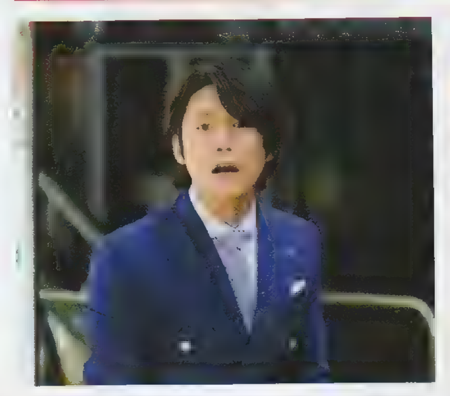
No cabe duda de que éste es un duro golpe para el anime. Sin embargo, estamos seguros de que la estrella de Chikao Ootsuka, uno de los padres de esta industria, no se extinguirá, sino que brillará aún más fuerte de ahora en adelante en la memoria de sus seguidores alrededor del mundo.

Fated to Love You

DESTINADO A AMARTE

Por Ivonne López O.

En este mundo, existen muchas personas que creen o no en el destino; existen varias teorías acerca de si hay un designio preciso para todos nosotros o es simplemente la rueda de la vida girando sus engranes.





Éste es un tema que podemos hacer girar una y otra vez, y tal vez no lleguemos a nada, pero lo que sí les podemos asegurar es que existen las consecuencias por los actos, sean buenos, malos o de color gris. Eso lo aprenden los protagonistas de nuestra nueva recomendación, ***Fated to Love You***, cuando se meten en un dilema de bastantes dimensiones. Y puede que sea el destino que hace de las suyas o tal vez por simple coincidencia.

La historia se ubica en Corea del Sur, donde vive Lee Gun, un descendiente de familia acomodada y presidente de una empresa importante, lo que explica su carácter egocentrista, gritón, presumido y de risa escandalosa, pero sin duda demasiado gracioso como para que les caiga mal. Él está realmente enamorado de una bailarina, pero no puede estar junto a ella, ya que la chica se dedica por completo a su carrera y deja el matrimonio a un lado, por lo que sus planes de casarse se aplazan.

También vive en esa ciudad Kim Mi Young, una chica que dice que no tiene nada de suerte y es tan amable, que todo el mundo la agarra de recadera y le pide cosas no solamente laborales, sino también personales, y todo por su poca capacidad de decir que no.

Ellos jamás se encontrarían a menos que ciertas circunstancias contribuyeran a ello. El primer encuentro accidentado que tienen estos dos es cuando gracias a la torpeza de Mi Young, un perro desenfrenado y la pérdida de un anillo de compromiso, los pone el uno frente al otro. Claro que no pasa a más que unos cuantos gritos enfurecidos de Gun y las disculpas de Mi Young.

Si quieren divertirse más con este dorama, entonces también les recomendamos la serie en su versión taiwanesa, bajo el mismo nombre, *Fated to Love You*.

La segunda vez que se vuelven a encontrar y gracias a unos tragos de más, los dos terminan inconscientes y abrazados dentro del mismo cuarto de un lujoso hotel, es entonces cuando las cosas se complican con un tiempo de 9 meses.

En ese tiempo la pobre de Mi Young tiene que sortear el peso de estar embarazada sin estar casada y tampoco pide ayuda para no decepcionar a su madre y hermanas. Además de que tampoco quiere arruinarle la vida a Gun, ya que sabe que él ama a alguien más.

La decisión que tome Mi Young va a ser vital para el desarrollo de la historia, ya que hay varios reveses y definitivamente por ahora, su pequeño bebé es una gran consecuencia de un acto en el cual las circunstancias la hicieron caer.

Comentarios

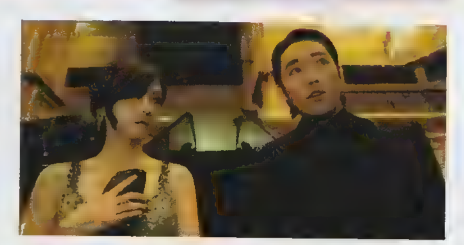
Fated to Love You o en su título original ***Woonmyungcheoreom Neol Saranghae***, es una buena historia que contiene romance y mucha comedia, en especial por parte del protagonista, pero también por la manera en cómo nos cuentan las desventuras de Mi Young y Gun, de manera sencilla, en donde el amor es como una tragedia pero a su vez lo más hermoso que puede haber en este mundo.

Este dorama se estrenó en julio del 2014 y se desarrolló a lo largo de 20 capítulos, bajo la dirección de **Lee Dong Yoon** y **Kim Hee Won**.





No es la primera vez que estos dos actores trabajan juntos, de hecho es la segunda ocasión, ya que la primera fue en *Successful Story of a Bright Girl* de 2002.









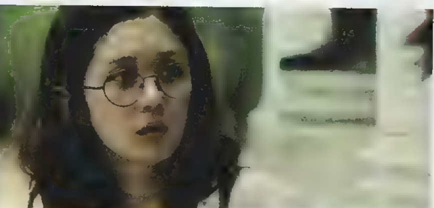












FICHA TÉCNICA

GENERO: romance, drama, comedia

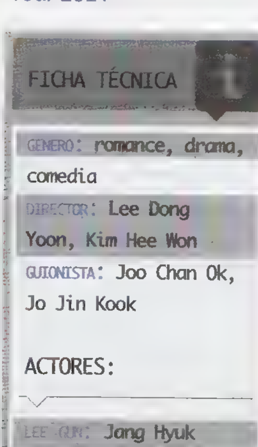
DIRECTOR: Lee Dong Yoon, Kim Hee Won

GUIONISTA: Joo Chan Ok, Jo Jin Kook

ACTORES:

LEE GUN: Jang Hyuk

KIM MI YOUNG: Jang Na Ra





HOSHIZORA NO MEMORIA

EN BUSCA DE LOS RECUERDOS

Por Zorro de Seda

COMO YA ES UNA COSTUMBRE, VAMOS A CONTARLES SOBRE UNA VISUAL NOVEL QUE ESTAMOS SEGUROS, LES ENCANTARÁ. ESTÁ LLENA DE ROMANCE Y LINDAS CHICAS.

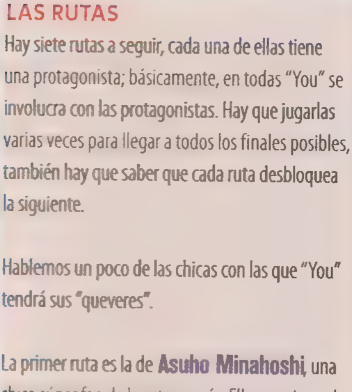
Esta visual novel tiene como título ***Hoshizora no Memoria*** y fue desarrollada por Favorite, para una plataforma PC.

LA HISTORIA

La historia trata sobre "You" (sí, el inglés para "tú", segunda persona del singular. Yo también reí) Kogasaka, un chamaco de primaria (pues sí, va para el público masculino) que no le importa mucho tener amigos o vida social, lo suyo era el estudio. Un buen día conoce a una chavita hermosa en un mirador, platican, se hacen amiguitos y ella le enseña lo bonito de tener amigos, de no estar solo. "You" se termina enamorando de esta chica. Toda historia necesita un drama y aquí es el siguiente: la madre de "You" tiene que mudarse de ciudad por cuestiones laborales, así que se van, pero "You" promete regresar para poder casarse y vivir felices por toda la eternidad.

Tiempo después, la madre de "You" muere y él, junto con su hermana menor Chinami, regresan a su pueblo natal, para vivir con su tía. "You", que jamás olvidó a esa chica, regresa al lugar donde la conoció, chance y la vuelve a ver, pero se encuentra con un mirador casi destruido, ahí ve a un chica igualita a esa chica que dejó años atrás. Ella dice llamarse Mare, ella es una especie de espíritu, y que lo había estado esperando. Después de un tiempo, Mare le pide a "You" que cierre los ojos, ella lo ataca con una enorme guadaña, no lo mata pero hace realidad su peor pesadilla, olvidar el nombre de esa chica de la que se enamoró.

Total que "You" regresa a la escuela y se une al club de astronomía (astronomíaliebers) y sigue visitando a Mare, intentando recordar el nombre de su primer amor.



LAS RUTAS

Hay siete rutas a seguir, cada una de ellas tiene una protagonista; básicamente, en todas "You" se involucra con las protagonistas. Hay que jugarlas varias veces para llegar a todos los finales posibles, también hay que saber que cada ruta desbloquea la siguiente.

Hablemos un poco de las chicas con las que "You" tendrá sus "queveres".

La primer ruta es la de **Asuho Minahoshi**, una chica súper fan de la astronomía. Ella mantiene el club de astronomía en pie, por lo que muchas veces se pelea con el consejo estudiantil. Es mesera en el restaurante de su papá, así que muchas veces saldrá vestida de ***maid***. Es alegre, soñadora, tierna y muy activa.



Komomo Hisakaki es la segunda ruta. Komomo es la tsundere que no puede faltar. Tiene un enorme sentido del honor y de la responsabilidad, sus deberes son primero. Es miembro del consejo, por lo que tiene varios roces con Asuho. Es sacerdotisa en el templo de su familia, cosa que no le agrada mucho, pero es su responsabilidad. Odia infinitamente que le llamen por su nombre.

La siguiente es la ruta de **Kosame Hisakaki**, la hermana gemela de Komomo (sí, gemelas para todos). Ella es más tranquila y relajada que su hermana, además se lleva bien con Asuho, así que luego media entre ambas. Ella y su hermana se quieren sospechosamente mucho.

Isuzu Aoi, la ruta que sigue. Ella es la yandere del grupo, uno la ve dulce y tierna, pero no, no lo es, para nada. Guarda un enorme secreto que nos toca descubrir.

Chinami Kogasaka. La media hermana de "You". Es un tornado la chica, puede llegar a ser desesperante. Vive con el hermano y a veces no la soporta, tiene una personalidad tan explosiva que saca de onda.

Mare S. Ephemeral es la última ruta. Ella es el fantasma que "You" se encuentra y que le hace olvidar a su primer amor, además es la loli del juego. Es un enigma, porque es igualita a la chica de "You", además hay cosas que no encajan en la historia.

SIMPLICIDAD Y UN BUEN JUEGO

Ya nos hemos dado cuenta que la historia es completamente romántica. La forma de jugar es muy simple, como la de cualquier visual novel, sólo hay leer y tomar algunas decisiones que nos darán cierto final. Su estructura se basa en ramificaciones.

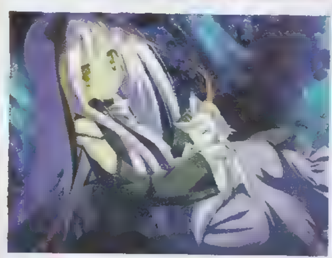
Es un juego muy interesante y que envuelve. Traten de jugarlo y quizá termine siendo su favorito.











FICHA TÉCNICA

GÉNERO: Sci-fi, drama, fantasía, misterio, romance

DESARROLLADOR: Favorite, Crossnet

TIPO: visual novel, eroge

PLATAFORMA: PC

LANZAMIENTO: enero 30, 2009

SEIYUUS:

ASUHO MINAHOSHI: Furi Samoto

ISUZU AOI: Karin Azuma

KOMOMO HISAKAKI: Yuana Miyazawa

KOSAME HISAKAKI: Suzune Kusunoki

CHINAMI KOGASAKA: Ren Minazuki

MARE S. EPHEMERAL: Mitsu Anzu

YUME OTOTSU: Soyogi Tono



DESTROSE

CHICAS LINDAS AL ESTILO METAL

Por Paulina Olvera



EL VISUAL-KEI DEFINITIVAMENTE ES UN GÉNERO MUY FÉRTIL, TANTO QUE PODEMOS ENCONTRAR MUCHAS BANDAS Y MUCHOS ESTILOS; ENTRE ELLOS *BOYBANDS* MUY LLAMATIVAS Y LLENAS DE ENERGÍA, *GIRLBANDS* LLENAS DE MUCHO *FASHION* Y EXPLOSIVIDAD, Y SOLISTAS QUE TIENEN UN DON DE MARAVILLARNOS CON SU INCREÍBLE TALENTO.

Esta vez hablaremos de una girlband que tiene casi 10 años de haberse formado. Han logrado tener bastante éxito gracias a sus melodías muy pegajosas y un estilo bastante atractivo, además ellas son muy lindas, hablamos de las chicas súper talentosas de **Destrose**.

UN CAMINO LARGO

Su base sin duda es un visual-kei muy clásico y conservador, pero logran mezclar un estilo bastante propio que incluye una fuerte tendencia al ***metal***, así como un estilo de "***metal maidens***". Todo esto dio como resultado un estilo de música peculiar, algo así como un metal muy girly, que ha jalado mucha gente y tiene mucho apoyo. Ellas mismas lo denominaron como "rosa de la destrucción" y vinieron para quedarse.

Sus inicios se remontan al 2005, cuando la líder y guitarrista principal **Mina**, decidió seguir su convicción de crear música con otras personas. Entonces juntó a **Mari**, **Eye**, **Eri** y **Kayo** (las miembros originales) y comenzó su travesía hacia la gloria.

En el 2007 lograron grabar un par de "demos": ***Deathless Memories*** y ***Skykiller*** para empezar a darse a conocer. Tuvieron muchos conciertos, pero la clave fue una actuación que tuvieron con **Akira Takasaki**, pues gracias a esto, pudieron firmar con la casa productora YggrDrasill Productions (**5x**, **Gaia Prelude**, **Krusty Cross**, **Unchain**). Gracias a esta firma, pudieron crear varios temas que seguramente estarán en su álbum debut. A pesar de tener casi 10 años de carrera sólo cuentan con un mini álbum, un ***simple*** y un disco ***live***.

Tuvieron un poco de problemas durante estos años y cuatro de sus integrantes originales abandonaron la banda: Kayo y Eri se fueron en diciembre del 2008, después Eye y Mari abandonaron en octubre del 2009. Todas formaron una nueva banda llamada **Mary's Blood**. Esto no detuvo a las demás chicas y buscaron con quién seguir compartiendo el éxito.











LAS CHICAS

Conozcamos un poco a los miembros actuales, que también tienen muchísimo talento.

Empecemos con la líder y fundadora de la banda: Mina. Ella es una chica que nació el 22 de julio bajo el nombre **Mina Taichou**. Gusta del chocolate, su pokemon favorito es Lugia y le encantan los accesorios góticos. Entre sus influencias musicales se encuentran **Led Zeppelin**, **Black Sabbath**, **Iron Maiden**, **Megadeth**, **Bullet For My Valentine**, **Oasis** y **X Japan**.

Seguimos con la vocalista, **Lisa**. Ella nació el 18 de septiembre, tiene sangre O positivo, es fan del anime y sus favoritos son: ***Ghost in the Shell***, ***Magical Girl Lyrical Nanoha***, ***One Piece*** y ***Ushijima the Loan Shark***. Entre sus influencias se encuentran: **Mr. Big**, **Whitesnake**, **Dream Theater**, **Mari Hamada**, **Nana Mizuki**, **Siam Shade**, **Yukari Tamura**, **Kohmi Hirose** y **Jamiroqual**.

Narumi es la segunda guitarra en la banda. Ella es del 4 de septiembre, le laten los accesorios de planta y los sombreros. Es influida por: **Van Halen**, **Aerosmith**, **AC/DC**, **Sonic Boom Six**, **Dead End**, **Show-Va** y **The Yellow Monkey**.

Miho es la bajista. Es de Tokio y nació el 22 de julio. Le gustan las fresa, el queso de soja y los tomates. Sus colores favoritos son el rojo y el púrpura. Sus influencias incluyen: **Pantera**, **Iron Maiden**, **Anthrax**, **Mötley Crüe**, **Lost Horizon**, **As I Lay Dying** y **All That Remains**.

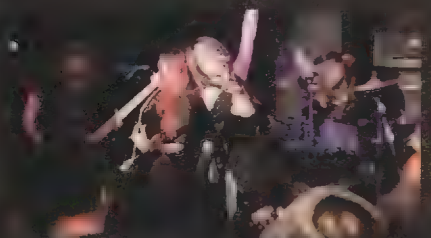
Por último está la baterista: **RISA☆RISA**. Ella nació el 28 de octubre. Es una asidua fanática del cine. También es fan del anime, sus favoritos son: ***Parasyte***, ***Neon Genesis Evangelion***, ***Higurashi no Naku Koro ni*** y ***CLANNAD***. Sus influencias son: **Maroon5**, **Bruno Mars**, **Norah Jones**, **Carole King**, **Janne Da Arc**, **Siam Shade**, **Bullet for My Valentine** y **Haley Reinhart**.

Al momento, y como ya lo había mencionado, sólo cuentan con tres producciones: su mini álbum que salió en el 2014 bajo el título ***The Prologue***, un demo y su live titulado ***2013.11.14 DESTROSE ONE-MAN LIVE! at Shibuya O-WEST***.

Han tenido algunas comparaciones con el grupo **Babymetal**, pues tiene un concepto un poco similar, así que han habido muchas discusiones entre fans de ambas bandas.

Pueden encontrar toda su música en el canal oficial de YouTube.









MÁS ALLÁ DEL GUSTO POR LA LECTURA:

LAS LIBRERÍAS EN JAPÓN

Por Sunako Ye-Seul



Japón es una nación con un porcentaje mayoritario en población que cuenta con educación superior. Esto tiene como consecuencia que el nivel y gusto por la lectura realizado por los nipones sea alto, por lo que no es raro encontrar a las personas leyendo libros o revistas mientras están en el transporte público o esperan a alguien en algún lugar, además de que suele ser uno de los pasatiempos favoritos entre los japoneses. En fin, la gente aquí lee en cada momento disponible. Este interés que tienen en la lectura es importante porque influye en cómo son las librerías japonesas. Analicemos, pues, cuáles son las particularidades de las librerías en Japón.

EJEMPLO DE ORDEN: SECCIONES Y ESPACIOS

Si bien el número de librerías es alto en todo el territorio japonés, Tokio es la ciudad que prefiere la gente para pasear en ellas. Las librerías niponas suelen ser lugares bastante concurridos e, incluso, es frecuente que el salir en una cita con la pareja incluya la visita a estos lugares.

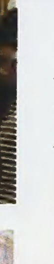
En Japón existen diversas cadenas de librerías. La más famosa y grande de ellas es Kinokuniya, y otra de las más destacables es Book Off, ésta debido a que se encarga de venta de libros de segunda mano en excelentes condiciones.



Algo que llama la atención de las librerías japonesas es su tamaño. Generalmente son de uno o dos pisos, y cada piso es relativamente pequeño; sin embargo, es posible encontrar librerías de hasta ocho pisos. Cada piso tiene claramente divididas sus secciones: así, por ejemplo, hay una sección de manga obligado en cada librería; la sección de revistas también suele ser bastante amplia. Algunas secciones que también destacan son la de idiomas, la de deportes, la de novelas ligeras y la de música, entre otras, muchas otras.

Al igual que las secciones, todos los libros, mangas y revistas suelen estar ordenados por tema y, generalmente, también por orden alfabético.

Como dato curioso, en las librerías de Japón no se cuenta con alarmas de seguridad en las entradas. ¿La razón? Se tiene una absoluta confianza en la honestidad de los clientes.

















LIBROS "A LA MEDIDA"

Japón es un país que destaca por el arte de ahorrar espacio, así no es extraño decir que los libros también están hechos bajo esta idea. El tamaño de éstos suele ser bastante pequeño, por lo que es posible encontrar novelas completas en libros de hojas muy delgadas (aunque de excelente calidad) que caben en la bolsa de un saco. Este tamaño suele mantenerse en la gran mayoría de los libros para aprovechar todo el espacio posible (literalmente, están "a la medida" de los estantes), por lo que es prácticamente imposible encontrar algún hueco entre los libros en los anaqueles, aunque, si la librería tiene oportunidad y algún "espacio extra", ordenará artísticamente algún ejemplar nuevo.

Hablar sobre el precio de los libros es algo sorprendente, pues suele ser bastante bajo. Me atrevo a decir que los libros son de las cosas más baratas que se pueden encontrar en territorio japonés. Por poner algunos ejemplos, el precio de las novelas suele oscilar entre los 25 pesos mexicanos y otro tipo de libros más especializados no pasa de los 150 pesos. Los mangas nuevos también suelen ser relativamente baratos (entre 30 y 40 pesos mexicanos), y, en el caso de números atrasados, es posible encontrarlos desde 15 pesos por cada tomo.

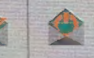
Lamentablemente para quienes no saben el idioma de este país, las librerías no ofrecen muchas opciones. Es más o menos frecuente poder encontrar libros en inglés, pero la posibilidad de encontrarlos en otros idiomas es casi nula; sin embargo, en una de las librerías más grandes que he visitado cerca de Shinjuku, en el último piso, encontré una sección bastante especial de libros en idiomas extranjeros. Por supuesto, la zona de inglés ocupaba más de la mitad del piso, pero cerca de una esquina me sorprendió encontrar algunos mangas traducidos al español y una buena cantidad de literatura latinoamericana y española en su idioma original.

HOJEAR Y NO COMPRAR: LA TRADICIÓN DEL TACHIYOMI

Algo bastante interesante es que en Japón está permitido hojear los libros y revistas, con excepción de algunos que, debido a su contenido novedoso o de rápida lectura, colocan dentro de ligas especiales o bolsas para no poderlos abrir. Puede ser sorprendente el grado de tolerancia que tienen los trabajadores de las librerías ante esta costumbre de hojear sus materiales de venta, la cual se conoce como ***tachiyomi*** (literalmente traducido como "leer parado"). Las personas con poco dinero o bastante tiempo libre son las que más recurren a esta práctica, que se ha vuelto casi una tradición.

La experiencia de visitar una librería puede ser una de las cosas más interesantes qué hacer en Japón. El gusto por la lectura en este país, cuyo nivel de educación es tan elevado, no parece disminuir, ni siquiera entre los jóvenes, por lo que seguramente las librerías niponas cubrirán mayores expectativas para favorecer a los lectores.





BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

Goji, ¿por casualidad sabes quién escondió toda mi ropa interior bajo el kotatsu? ***–Este... no mi chava, ni idea.*** –Ah mira, bueno, planeaba darle las gracias por secarla, pero en fin. ***–¡¡Woooo!!, Angel yo fui, adórame .*** –¡¡¡Ajá!!! Con que sí, pues me debes todas mis prendas que se arruinaron, ¿qué no sabes que la tela sintética se estropea cerca del calor? ***–¡Uy!, me la aplicó, es que quería hacer un nidito calientito y en la lavadora era lo único limpio.*** –Te lo descontaré durante todo el año, dragón menso. ***–¡Noooooo .... mi dinero para tepache no, por piedad!***



ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ



LICET SAMA

¡HOLA!

Mi nombre es Licet Sama, soy de la paz B.C.S, soy nueva comprando la revista, tengo mucho tiempo siendo amante del anime, hasta hace poco del manga. Mis animes favoritos son: ***Maria Sama ga Miteru***, ***Kannazuki no Miko***, ***Mai-HiME***, ***Walkure Romanze...*** etc. Me súper encanta el género yuri, para qué lo niego, y creo eso es más que obvio, me megaencantaría un reportaje y póster del anime ***Walkure Romanze***, en especial de Celia Cumani Aintre y Akane Ryouzoji. Sin más que decir o pedir, me despido. MATTA NE...



RE: ¡HOLA!

–¡Genial, Licet Sama, te gustan muchos títulos yuri que me encantan, no será que tú... –¿No será qué cosa, dragón morboso? ***–Digo, no será que tenemos los mismos gustos, jeje.*** –Sí, seguro eso quisiste decir. Amiga Licet, muchos de los títulos que mencionas ya los reseñamos previamente, pero en cuanto tengamos info fresquecita ten por seguro que los verás nuevamente reseñados. ***–Y no se te olviden los pósters, Angel.*** –Ok, ok, también un póster yuri. ***–Eso mi chava, tú sí respetas los buenos gustos.*** –¡Caray con este dragón!



DIANA

¡HOLA, MI NOMBRE ES DIANA!

Soy del D.F. y aunque no llevo mucho tiempo siguiendo la revista simplemente me encanta y Goji es mi ídolo. También me gustaría que pusieran más pósters de ***Fairy Tail*** o que hablaran de ***Selector Infected WIXOSS***. Espero respondan, gracias.



RE: ¡HOLA, MI NOMBRE ES DIANA!

–Mi nombre es Goji ¡y tú también eres mi ídola! Pondré tus pósters sin que el Conexión Manga Team ***se entere, es un trato. ¡Ah! Primera ocasión que Angel no me interrumpe, ¡¡¡genial!!***



RYUZAKI KATSUYA

¡ANGEL Y GOJI!

Esta es la primera vez que les escribo, debo decirles que soy gran fanático de la revista, la he coleccionado desde hace 10 años, todos me conocen como Ryuzaki Katsuya, mis series favoritas son ***Saint Seiya***, ***Bleach***, ***Fairy Tail***, ***Naruto***, ***Death Note***, ***D.Gray-man***, ***Tokyo Ghoul***, ***Fate/Stay Night***, ***Shingeki no Kyojin***, ***Katekyo Hitman Reborn, etc***. Me gustaría que hicieran una sección dedicada a las rutas del ***Fate/Stay Night*** y espero que sigan sus publicaciones como hasta ahora.



RE: ¡ANGEL Y GOJI!

Hola Ryuzaki, no estaría mal dedicarle un artículo a ***Fate/Stay Night*** en nuestra sección de visual novel. ***–A mí me encantan los juegos de citas, puedes conquistar chiqui-mamis apapachadoras, y no se ponen celosas de que salga con más de una.*** –¡Goji! Eso último no es apropiado. ***–Ots, respeta los gustos ajenos Angel, sé una persona to-le-ran-te.*** –Mi puño se pasa de tolerante al no darte una tunda por andar mal aconsejando. ***–¡Uy!, te creía más moderna.*** –¡Dios, dame fuerzas! Ejem, regresando al tema, pasaré tu petición al ***Conexión Manga Team***, seguramente pronto verás esa nota en la revista, bye.



MARCO ANTONIO

¡HOLA!

Soy de Huixquilucan, México; me gusta mucho su revista, en especial la parte de Buzón y los reportajes. Chicos, me agradan ambos, son muy divertidos, en especial Goji, Angel también me agradas pero deberías de darle más libertad a Goji. Me despido y les dejo mi Facebook: Marco Antonio Del Eesq. Saludos y cuídense.



RE: ¡HOLA!

No es que no le dé libertades, es que acostumbra sacarme de quicio sólo por el afán de molestar. ***–No, cómo crees, es por el mero gusto de ver tus mejillas chapeaditas por el enojo, jeje.*** –¡Ves lo que te digo Antonio, lo ves! ***–¡Uy!, ¿no me digas que ya te enojaste?*** –Aaaaaaaaaaaaaagh. ***–¡Uy, qué genio!***

–Hasta la próxima vez amigos, y recuerden que también pueden leer los comentarios de Goji y de su amiga Angel Princess en la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial***. ¡Matta ne!




Ilustración: Ivonne Cruz Cruz